



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

Buku Panduan Guru **Seni Rupa**

**Dessy Rachma Waryanti
Karen Hardini**

2022

SMA/MA KELAS XII

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
Dilindungi Undang-Undang.

Disclaimer: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat_surel_buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMA/MA Kelas XII

Penulis

Dessy Rachma Waryanti
Karen Hardini

Penelaah

Sukarman B
Savitri Putri Ramadina

Penyelia

Supriyatno
E. Oos M. Anwas
Yanuar Adi Sutratno
Emira N. Yusuf

Ilustrator

Nurmala Putri Mardianti

Editor

Maulana Ilham Al-Anshory

Desainer

Ahmad Sayid Sabiq

Penerbit

Pusat Perbukuan
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan pertama, 2022

ISBN 978-602-244-354-4 (no.jil.lengkap)

ISBN 978-602-244-615-6 (jil.3)

Isi buku ini menggunakan huruf Newsreader 8/69 pt. Production Type.
vi, 226 hlm.: 17,6 x 25 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka, dimana kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengembangkan potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik. Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah dengan mengembangkan Buku Teks Utama.

Buku teks utama merupakan salah satu sumber belajar utama untuk digunakan pada satuan pendidikan. Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SDLB, SMPLB, dan SMALB pada Program Sekolah Penggerak yang ditetapkan melalui Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Nomor 028/H/KU/2021 Tanggal 9 Juli 2021. Sajian buku dirancang dalam bentuk berbagai aktivitas pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam Capaian Pembelajaran tersebut. Buku ini digunakan pada satuan pendidikan pelaksana implementasi Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan serta perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Juni 2022

Kepala Pusat,

Supriyatno

NIP 19680405 198812 1 001

Prakata

Kebudayaan rupa dipelajari secara kolektif melalui praktik imajinasi dan eksplorasi yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Melalui seni rupa, guru dapat membina peserta didik untuk mengembangkan kesadaran karsa, kepekaan rasa, dan semangat mencipta karya seni yang tercermin dari budayanya melalui kegiatan pengamatan objek dan peristiwa sehari-hari di sekelilingnya. Peluang besar terciptanya ruang ekspresi dan kolaborasi antara guru dan peserta didik sangat besar pada kegiatan belajar mengajar seni rupa khususnya dalam mengalami proses kreatif yang tidak diam, imajinatif, adaptif, berkembang, dan kontekstual.

Merefleksikan konsep TriKon Ki Hadjar Dewantara yakni kontinyu, konvergen dan konsentris, maka pendidikan seni berperan sebagai pengetahuan yang terus berkelanjutan dan berkesinambungan, dapat memanfaatkan ide, konsep, dan material dari berbagai sumber hingga pemaknaan yang berdasar pada pengembangan kemampuan dan kepribadian diri sendiri secara kritis dan tidak menghilangkan identitas budaya sebagai bagian dari jati diri.

Selamat membaca dan bekerja sama dengan peserta didik mengarungi pengetahuan dan praktik seni rupa terapan.

Salam Hangat,

Dessy Rachma Waryanti dan Karen Hardini

Jakarta, Juni 2021

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Panduan Umum.....	1
A. Profil Pelajar Pancasila	2
B. Capaian Pembelajaran Seni Rupa	7
Unit Pembelajaran Seni Rupa Kelas 12 Fase F	49
UNIT 1.	
PENGENALAN SENI DAN KESEHARIAN.....	59
A. Pokok-Pokok Materi	61
B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	68
C. Lembar Kerja Peserta Didik	75
UNIT 2.	
PENGELOMPOKAN KARYA SENI	
KRIYA TERAPAN	77
A. Pokok-Pokok Materi	80
B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	92
UNIT 3.	
PENCIPTAAN KARYA KRIYA	97
A. Pokok-Pokok Materi	100
B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	100
UNIT 4.	
APRESIASI KARYA.....	111
A. Pokok-Pokok Materi	113
B. Langkah-Langkah Melaksanakan Kegiatan Apresiasi	115
C. Lembar Apresiasi	120

UNIT 5.

DASAR DAN FUNGSI DESAIN

DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI 121

A. Pokok-Pokok Materi 124

B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran 137

UNIT 6.

PENCIPTAAN DESAIN..... 143

A. Pokok-Pokok Materi 146

B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran 146

UNIT 7.

PENCIPTAAN SENI ILUSTRASI..... 161

A. Pokok-Pokok Materi 164

B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran 173

UNIT 8.

PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA TERAPAN

TIGA DIMENSI 179

A. Pokok-Pokok Materi 182

B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran 186

UNIT 9.

PUBLIKASI KARYA SENI RUPA..... 193

A. Pokok-Pokok Materi 196

B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran 203

Jurnal Visual..... 208

Ilustrasi Tokoh-Tokoh 209

Glosarium..... 213

Daftar Pustaka 215

Daftar Sumber Internet..... 217

Indeks 219

Profil Pelaku Perbukuan..... 220

PANDUAN UMUM

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini dirancang untuk menyediakan beberapa saran penyampaian atau pendekatan untuk menerapkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa.

Panduan Umum:

Bagian A: Pengenalan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Seni Rupa

Bagian B: Pengenalan Capaian Pembelajaran Seni Rupa

Bagian C: Strategi Umum Pembelajaran

Panduan Khusus Sesuai Fase:

Bagian A: Capaian Pembelajaran Berdasarkan Fase

Bagian B: Capaian Pembelajaran Fase A Berdasarkan Elemen dan Subelemen

Bagian C: Daftar kosakata terkait elemen seni rupa dan prinsip desain

Bagian D: Pengetahuan dasar bahan, teknik, dan prosedur yang digunakan

Bagian E: Contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan



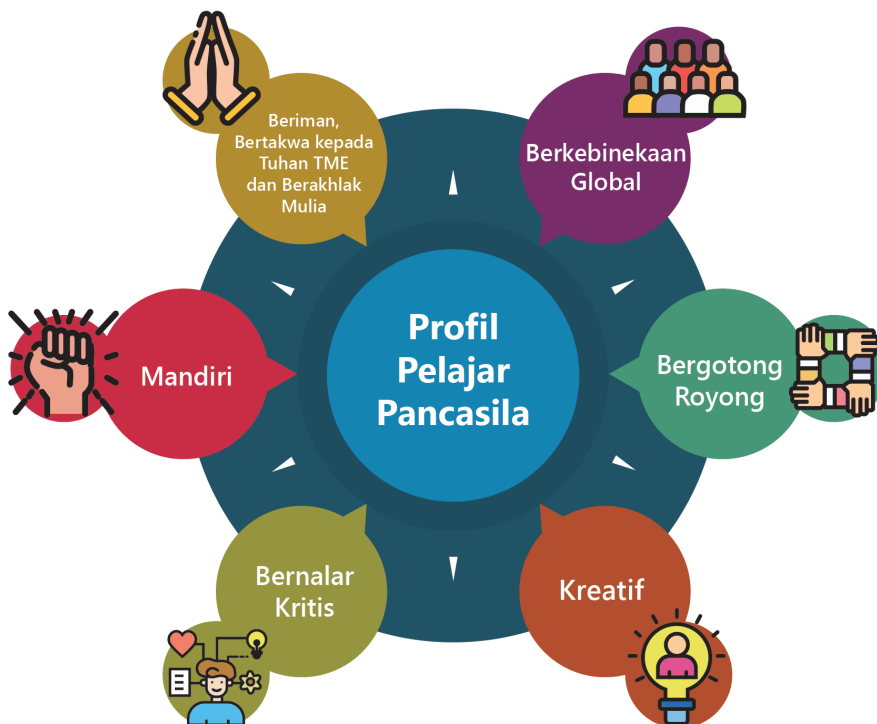
Gambar 1. Gambaran perkembangan capaian peserta didik dalam 6 Fase pembelajaran

Sumber: Dokumen CP Seni Rupa Kemendikbudristek (2020)

A. PROFIL PELAJAR PANCASILA

“Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.” Pernyataan ini memuat tiga kata kunci: pelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*), kompetensi global (*global competencies*), dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya paduan antara penguatan identitas khas bangsa Indonesia, yaitu Pancasila, dengan kebutuhan pengembangan sumber daya manusia yang sesuai dengan konteks Abad 21.

Dari pernyataan Profil Pelajar Pancasila tersebut, enam karakter/ kompetensi dirumuskan sebagai dimensi kunci. Keenamnya saling berkaitan dan menguatkan, sehingga upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang utuh membutuhkan berkembangnya keenam dimensi tersebut secara bersamaan, tidak parsial. Keenam dimensi tersebut adalah:



Gambar 2. Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila
Sumber : Kurikulum (2020)

Enam dimensi ini menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia. Keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila harus dipahami sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi, di mana keterkaitan antara satu dimensi dengan dimensi lainnya akan melahirkan kemampuan yang lebih spesifik dan konkrit.

Elemen, Subelemen dan Sikap Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran Seni Rupa

Elemen	Subelemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia	Akhlak pribadi	• Saya selalu berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri. • Saya dapat berkomitmen pada nilai-nilai kemanusiaan melalui karya seni.
	Akhlak kepada manusia	• Saya bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik. • Saya menghormati karya seni teman sekelas. • Saya dapat mendengarkan dengan penuh perhatian. • Saya dapat menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan. • Saya terbuka terhadap pendapat yang berbeda dari pendapatnya, menghargainya, dan menganalisisnya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri.
	Akhlak kepada alam	• Saya menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia. • Saya dapat mengekspresikan empati. • Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.
	Akhlak bernegara	• Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan. • Saya dapat bekerja sama dan berkolaborasi bersama rekan-rekannya di kelas ataupun di luar kelas. • Saya dapat terlibat aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.

Ber-kebhinekaan Global	Mengenal dan menghargai budaya	• Saya dapat mendeskripsikan pembentukan identitas diri saya dan kelompok. • Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.
	Komunikasi dan interaksi antar budaya	• Saya dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.
	Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan	• Saya terbiasa dengan adanya keberagaman perspektif yang membangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama. • Saya bisa menjelaskan pilihan yang saya buat dalam karya seni saya. • Saya menghormati pendapat dan saran orang lain.
	Ber-keadilan Sosial	• Saya mengerti bahwa setiap orang menyukai seni yang berbeda karena alasan yang berbeda. • Saya selalu ingin tahu tanpa menghakimi • Saya mencari tahu dan mengeksplorasi pengalaman kebinnekaan saya. • Saya dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan perbedaan yang ada untuk mencapai tujuan bersama. • Saya terbiasa merespon seni dari sudut pandang yang berbeda-beda. • Saya peduli dan aktif berpartisipasi dalam mewujudkan keadilan sosial baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

Ber- gotong Royong	Kolaborasi	• Saya dapat mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberikan masukan yang konstruktif untuk mengembangkan kelebihan itu
	Kepedulian	• Saya menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya. • Saya membantu teman sekelas saya. • Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama • Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin.
	Berbagi	• Saya berpartisipasi dalam diskusi kelas. • Saya tahu aturan dan ekspektasi ruang seni bersama. • Saya membersihkan ruang seni ketika saya selesai dengan pekerjaan saya. • Saya menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya. • Saya berbagi materi dengan teman sekelas saya. • Saya menggunakan kata-kata yang baik saat berbicara dengan teman sekelas saya. • Saya berbagi ide dengan orang lain. • Saya berbagi informasi tentang riset saya tentang seni dan seniman.
Mandiri	Pemahaman diri dan situasi	• Saya mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda. • Saya tetap positif, meskipun kadang saya mengalami kesulitan saat berkarya.
	Regulasi diri	• Saya percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni. • Saya berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras. • Saya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya. • Saya dapat bersabar, karena saya memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya. • Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.

Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	• Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni • Saya ingat apa yang telah saya pelajari. • Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni. • Saya tahu bagaimana menggunakan alat untuk berkarya dengan benar. • Saya dapat menggunakan kosakata seni. • Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.
	Refleksi pemikiran dan proses berpikir.	• Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar. • Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya. • Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik. • Saya mencoba untuk selalu lebih baik setiap kali saya membuat karya seni baru.

Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	• Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru. • Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu. • Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal. • Saya mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal • Saya dapat melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda • Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni • Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan • Saya dapat memunculkan berbagai alternatif penyelesaian. • Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri. • Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru. • Saya dapat mengekspresikan ide dan emosi melalui karya seni saya. • Saya tidak takut untuk membuat kesalahan karena saya tahu saya bisa belajar dari kesalahan tersebut.
-----------------------	--	---

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

B.1. RASIONAL

Setiap manusia memiliki kemampuan untuk melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan. Bahkan berbagai kemungkinan dan potensi dalam hidup dapat diprediksi. Hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya di muka bumi ini. Kepekaan terhadap keindahan membantu manusia untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya

dengan optimal. Melalui pembelajaran seni rupa, kepekaan tersebut dibangun secara universal, yakni dapat ditangkap oleh mata dan menembus sekat-sekat perbedaan termasuk perbedaan bahasa.

Semenjak zaman prasejarah, manusia mengandalkan bahasa rupa sebagai perwujudan sebuah gagasan. Bahkan, tanpa disadari kehidupan manusia tidak luput dari bahasa rupa sebagai citra yang memiliki daya dan dampak luar biasa dalam menyampaikan pesan, menghibur, melestarikan, menghancurkan dan menginspirasi hingga kurun waktu tak terhingga.

Pembelajaran seni rupa mengajak peserta didik Indonesia dapat berpikir terbuka, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, peserta didik Indonesia juga memperoleh pengalaman estetik sebagai hasil proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka yang dituangkan dalam karya seni rupa. Karya yang mencerminkan emosi dan hasil pemikiran mereka yang berdampak pada diri, lingkungan maupun masyarakat.

Pembelajaran seni rupa memperlihatkan seni rupa sebagai kekuatan adidaya yang dapat membentuk sejarah, budaya dan peradaban sebuah bangsa maupun seluruh dunia. Siswa Indonesia harus menghargai dan melestarikan budaya, terutama budaya Indonesia. Karena melalui budaya peserta didik Indonesia akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang dapat melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan sehingga dengan kesejahteraan jiwanya itu, peserta didik dapat memberikan kemampuan terbaik yang dimiliki dirinya pada lingkungan dan masyarakat.

Dengan demikian, peserta didik Indonesia diharapkan mampu menghidupkan dan menyelaraskan ranah estetika, logika dan etika dalam sebuah kesatuan yang optimal sesuai potensi kemanusiaannya sebagaimana termaktub dalam Profil Pelajar Pancasila

B.2. TUJUAN BELAJAR SENI RUPA

Pembelajaran seni rupa bertujuan menjadi wahana yang menyenangkan bagi peserta didik untuk mengalami bagaimana kreativitas dapat membantu meningkatkan kualitas hidupnya. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan dan dekat secara emosional dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, Pendidikan Seni Rupa bertujuan menghasilkan peserta didik yang antusias untuk terus belajar (*life long learner*), kreatif, mampu berani

mengekspresikan diri, gigih berusaha, reflektif, bernalar kritis, berkontribusi aktif bagi lingkungannya dan selalu membuat keputusan dengan tanggung jawab.

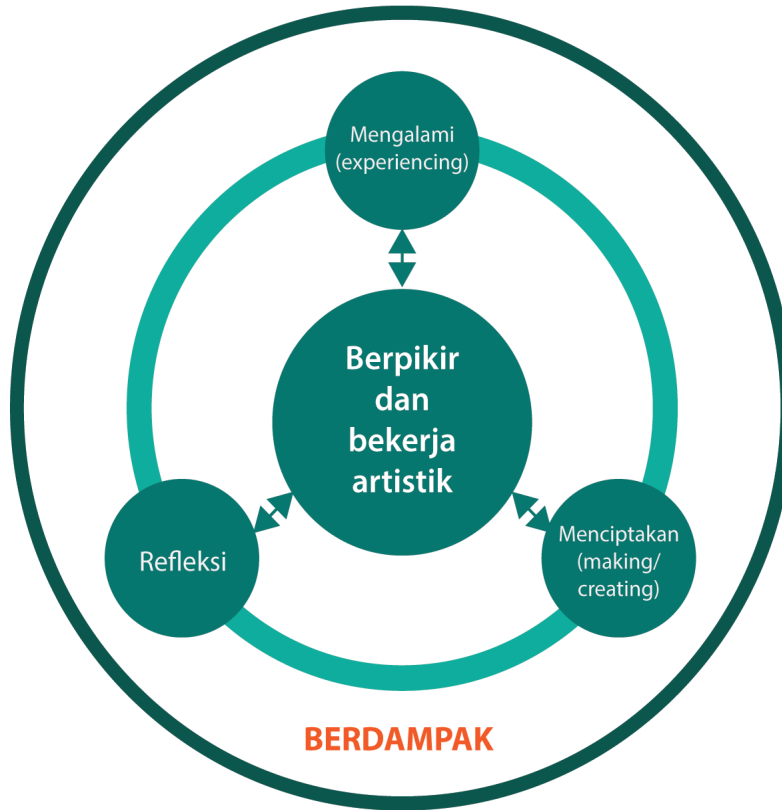
Siswa Indonesia yang berkualitas mampu bekerja secara mandiri maupun bekerjasama dengan orang lain, tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras, dan antar golongan secara efektif dan efisien. Kesadaran atas perbedaan sebagai sebuah kewajaran dalam hidup dan memandangnya sebagai potensi kekuatan merupakan kualitas lainnya yang diharapkan terbentuk dalam diri peserta didik Indonesia. Kemampuan mengapresiasi, peka terhadap keindahan yang ada di sekitar diri, lingkungan, dan masyarakat yang beragam secara global.

Pembelajaran seni rupa juga dapat mempertajam kemampuan peserta didik Indonesia dalam melihat, mengenal, merasakan, memahami dan mengalami nilai-nilai estetik guna menyampaikan maupun merespon sebuah gagasan atau situasi, melihat dan menciptakan sebuah peluang serta mendayagunakan sumber daya yang dimiliki untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Sehingga, tujuan dari pembelajaran seni rupa memiliki peran yang sangat penting sebagai pembentuk peserta didik Indonesia sesuai Profil Pelajar Pancasila.

B.3. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN SENI RUPA

- Kreativitas peserta didik Indonesia tumbuh dan berkembang melalui ruang kebebasan peserta didik dalam mencari, melihat, mengamati, merasakan dari berbagai sudut pandang, kemudian membangun pemahaman kembali dan mengembangkannya dalam berbagai gagasan, proses dan bentuk melalui medium seni rupa.
- Kepekaan dan daya apresiasi peserta didik Indonesia terbentuk melalui pengalaman mencipta, menikmati, mengetahui, memahami, bersimpati, berempati, peduli dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses dan karya.
- Keterampilan peserta didik Indonesia dalam bekerja artistik berkembang melalui kemampuan merancang, menggambar, membentuk, memotong, menyambungkan berbagai medium seni rupa.
- Karya seni rupa yang dihasilkan oleh peserta didik Indonesia memiliki kontribusi yang berdampak pada diri dan lingkungannya sebagai respons positif dari sebuah permasalahan baik secara lokal maupun global.
- Siswa Indonesia mampu berkolaborasi dan mengintegrasikan keilmuan seni maupun bidang ilmu lainnya sebagai upaya bersama dalam mencari solusi dalam permasalahan di berbagai aspek kehidupan.

B.4. 5 ELEMEN LANDASAN PEMBELAJARAN SENI RUPA



Gambar 3. Elemen (*Strands*) Pembelajaran Seni Rupa
Sumber: Dokumen CP Seni Rupa Kemendikbudristek (2020)

Landasan Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling memengaruhi dan mendukung. Setiap elemen bukanlah sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya. Masing-masing mampu berdiri sendiri secara mandiri namun memiliki keterhubungan dalam peran antar elemen.

- **Berpikir dan bekerja artistik**

- (Thinking and Working Artistically)***

Kemampuan peserta didik untuk berpikir dan bekerja artistik ditandai dengan adanya kreativitas dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Melalui sikap antusias dan keingintahuan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan yang bermakna, hingga pengembangan gagasan diharapkan peserta didik mampu melihat, mengamati dan merasakan dari berbagai sudut pandang dalam menciptakan sebuah peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari.

Siswa wajib mengetahui berbagai prosedur dasar sederhana dalam berkarya. Sehingga nilai etika selalu beriringan dengan artistik dan estetika. Meskipun demikian, peserta didik tetap diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi dan bereksperimen sehingga menemukan cara mereka sendiri dalam mengembangkan gagasannya.

Kemandirian yang terbentuk perlu diikuti dengan kemampuan peserta didik untuk bekerjasama, gotong royong dan berkolaborasi baik antarkeilmuan maupun dengan bidang ilmu lainnya atau antar diri, lingkungan maupun dengan masyarakat.

- **Mengalami (*Experiencing*)**

Landasan pembelajaran seni rupa mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengenali, merasakan, dan memahami objek seni rupa. Selanjutnya, peserta didik dapat merespon aneka sumber gaya seni rupa, era dan budaya.

Dalam eksplorasi dan eksperimen, peserta didik dapat menggunakan berbagai bahan, alat, teknologi dalam proses menciptakan sebuah karya seni rupa. Selain itu, peserta didik juga mengumpulkan dan merekam informasi baik melalui pengalaman visual maupun estetik dari kehidupan sehari-hari yang nantinya akan diekspresikan melalui karya mereka.

- **Menciptakan (*Making/creating*)**

Landasan pembelajaran seni rupa memotivasi peserta didik dalam menciptakan sebuah karya seni rupa melalui pemilihan dan penggunaan bahan, alat maupun teknik yang sesuai dengan konteks, kebutuhan, ketersediaan, kemampuan dan pengalaman peserta didik itu sendiri.

- **Merefleksikan (*Reflecting*)**

Landasan pembelajaran seni rupa melatih peserta didik dapat merefleksikan perkembangan diri dengan kemampuan efektivitas gagasan, pesan, dan medium dari karyanya.

Kemampuan dalam melihat, mengamati dan membuat hubungan estetika antara karya dengan dirinya, lingkungan maupun masyarakat menjadi tolok ukur dalam kegiatan refleksi di mana peserta didik dapat menyampaikan pesan atau gagasannya dalam sebuah karya. Siswa mampu menjelaskan, memberi komentar dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata yang tepat.

- **Berdampak (*Impacting*)**

Setiap proses dalam pembelajaran seni rupa memberikan dampak pada diri, lingkungan dan masyarakat. Siswa diharapkan dapat memilih, menganalisis dan menghasilkan karya seni rupa yang memiliki dampak luas.

B.5. CAPAIAN PEMBELAJARAN SETIAP FASE

Berdasarkan rujukan periodisasi perkembangan seni rupa Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1982), maka Capaian Pembelajaran setiap Fase dalam seni rupa dibagi sebagai berikut :

Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual sesuai periodisasi perkembangan seni rupa anak.

Fase A (Kelas 1 SD), masuk ke dalam Masa Pra-Bagan (*pre schematic period*), di mana peserta didik telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan objek dari dunia sekitarnya.

Sedangkan Fase A (Kelas 2 SD), masuk ke dalam Masa Bagan (*schematic period*), di mana konsep bentuk mulai tampak jelas.

Pada akhir Fase A, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya melalui karya visual berupa bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif.

Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase B (Kelas 3-4 Sekolah Dasar) diharapkan peserta didik mampu mengenal unsur rupa dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur dalam menuangkan kembali secara visual dalam bentuk karya.

Fase B (Kelas 3 SD), masuk ke dalam Masa Bagan (*schematic period*), di mana peserta didik cenderung mengulang sebuah bentuk. Pada perkembangan selanjutnya kesadaran ruang muncul dengan dibuatnya garis pijak (*base line*). Penafsiran ruang bersifat subjektif, tampak pada gambar tembus pandang. Gejala ini disebut dengan ideoplastis (gambar terawang, tembus pandang).

Sedangkan Fase B (Kelas 4 SD), masuk ke dalam Masa Realisme Awal (*early realism/drawing realism*), di mana kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Perhatian kepada objek sudah mulai rinci. Namun demikian, dalam menggambarkan objek, peserta didik belum sepenuhnya menguasai proporsi (perbandingan ukuran).

Pada akhir Fase B peserta didik mampu menuangkan pengalamannya melalui visual berupa bentuk yang lebih rinci dengan pemahaman unsur rupa ditunjang oleh keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai.

Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase C (Kelas 5-6 Sekolah Dasar) diharapkan peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetika karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya.

Fase C, masuk ke dalam Masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*) di mana peserta didik mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, pemahaman warna mulai disadari. Selain dikenalnya warna dan ruang, penguasaan unsur desain seperti keseimbangan dan irama juga mulai dikenal pada periode ini.

Pada akhir Fase C peserta didik mampu menuangkan pengalamannya melalui visual dan mampu melakukan kegiatan apresiasi dan berkreasi dengan menunjukkan kerja artistik, berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada sebuah karya seni rupa.

Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase D (Kelas 7-9) diharapkan peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa.

Fase D, masuk ke dalam Masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*) di mana peserta didik mampu berpikir abstrak serta memiliki kesadaran sosial yang semakin berkembang. Penguasaan rasa perbandingan (proporsi) serta gerak tubuh objek lebih meningkat.

Pada akhir Fase D, peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok, mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

Fase E (Umumnya Kelas 10)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase E (Kelas 10) diharapkan peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa serta peserta didik dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa.

Fase E, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) di mana peserta didik tumbuh kesadaran akan kemampuan diri. Perbedaan tipe individual semakin tampak. Anak yang berbakat cenderung akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang, tetapi yang merasa tidak berbakat akan meninggalkan kegiatan seni rupa, terlebih apabila tanpa bimbingan.

Pada akhir Fase E, selain peserta didik mampu berkarya baik mandiri dan/atau berkelompok, peserta didik juga mampu menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa dan hasil pengamatannya terhadap efektivitas pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa atau prinsip seni rupa dalam karya tersebut secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

Fase F (Umumnya Kelas 11-12)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase F (Kelas 11-12) diharapkan peserta didik mampu melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat. Siswa mampu menganalisis dan mengevaluasi efektivitas pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa atau prinsip seni rupa dalam sebuah karya secara runut, terperinci dan menggunakan hasil pengamatannya untuk menciptakan karya yang berdampak bagi lingkungannya.

Fase F, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) di mana kepercayaan diri telah tumbuh seiring dengan kemampuan yang dimiliki. Di dalam Fase ini peran guru sangat menentukan, terutama dalam meyakinkan bahwa keterlibatan manusia dengan seni akan berlangsung terus-menerus dalam kehidupan.

Pada akhir Fase F, peserta didik terbiasa dan percaya diri bekerja baik secara mandiri dan/atau berkelompok dalam mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif, inovatif, sesuai pada tahap kritis seni rupa.

B.6. CAPAIAN FASE BERDASARKAN ELEMEN

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa <i>tahap prabagan dan bagan</i> .	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa tahap <i>bagan dan realisme awal</i> .	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa tahap <i>realisme awal</i> .
Men- ciptakan	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak tahap <i>prabagan dan bagan</i> , di mana peserta didik telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan objek dari dunia sekitarnya.	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak tahap <i>bagan dan realisme awal</i> , di mana kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Perhatian kepada objek sudah mulai rinci. Namun demikian, dalam menggambarkan objek, peserta didik belum sepenuhnya menguasai proporsi (perbandingan ukuran).	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak <i>realisme awal</i> , di mana peserta didik mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, pemahaman warna, keseimbangan dan irama mulai disadari.

Me-refleksikan	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekannya ataupun karya seorang seniman profesional. Siswa juga mampu memberikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekannya ataupun karya seorang seniman profesional. Siswa juga mampu memberikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekannya ataupun karya seorang seniman profesional. Siswa juga mampu memberikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui dan memahami keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja	Siswa mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja	Siswa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja
Berdampak	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa Masa Naturalisme Semu (<i>Pseudo Naturalistic</i>), di mana peserta didik mampu berpikir abstrak serta memiliki kesadaran sosial yang semakin berkembang.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa: tahap Masa Penentuan (<i>Period of Decision</i>), di mana peserta didik tumbuh kesadaran akan kemampuan diri.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa: tahap Masa Penentuan (<i>Period of Decision</i>) di mana kepercayaan diri telah tumbuh seiring dengan kemampuan yang dimiliki.
Men- ciptakan	Siswa mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan	Siswa mampu mengevaluasi dan menganalisis efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.	Siswa mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisis efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.	Siswa mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisis efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya

Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Siswa mampu melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
Berdampak	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.	Siswa mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.

B.7. ELEMEN DAN SUB ELEMEN UNTUK SELURUH FASE

Elemen	Subelemen
Mengalami	A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.
Men- ciptakan	C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
	C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.
	C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.
Me- refleksikan	R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.
	R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.
Berpikir dan Bekerja Artistik	BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.
	BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
	BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.
	BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.
Ber- dampak	D.1 Memilih, menganalisis dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.
	D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.

B.8 TARGET CAPAIAN SETIAP TAHUN

Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Kelas 1	Kelas 2
Di akhir kelas 1, peserta didik mampu: 1. Mengenali dan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan objek dalam menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya pada karyanya. 2. Mengenali dan menggunakan aneka jenis garis berdasarkan bentuknya (lurus, bergelombang, zig-zag, melengkung, putus-putus) dan arahnya (vertikal, horizontal dan diagonal) 3. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya	Di akhir kelas 2, peserta didik mampu: 1. Menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat gambar dan mampu mengulang bentuk untuk menuangkan pengalaman, pengamatan dan meniru bentuk dari lingkungan sekitar atau perasaan dan minatnya dengan lebih terperinci pada karyanya. 2. Menunjukkan kesadaran terhadap warna dan pencampuran warna (primer dan sekunder), keseimbangan (fokus), ruang (menggunakan garis pijak/<i>base line</i> pada gambar) dan pola perulangan sederhana pada karyanya. 3. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai

Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Kelas 3	Kelas 4
Di akhir kelas 3, peserta didik mampu: 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan konsistensi menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat karya dan mampu mengulang bentuk. 2. Mulai menunjukkan kesadaran terhadap garis pijak (<i>base line</i>) pada gambar dan menunjukkan kesadaran ruang (jauh, dekat) warna, keseimbangan, tekstur dan irama/ritme dalam menciptakan karya. 3. Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai	Di akhir kelas 4, peserta didik mampu: 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan 2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan dan kontras), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai

Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Kelas 5	Kelas 6
Di akhir kelas 5, peserta didik mampu: 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan 2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Memilih alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan respons secara lisan dan tulisan terhadap tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai	Di akhir kelas 6, peserta didik mampu : 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan. 2. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (<i>gesture</i>), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 3. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 4. Memilih dan menganalisis efektivitas alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 5. Mengkomunikasikan respons secara lisan dan tulisan terhadap sebuah tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut dan terperinci menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai

Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Kelas 7	Kelas 8	Kelas 9
Di akhir kelas 7, peserta didik mampu: 1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (<i>gesture</i>), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 2. Menerapkan nilai warna, keseimbangan, tekstur, pola, ruang, dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisis dan menyampaikan respons lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada dirinya	Di akhir kelas 8, peserta didik mampu: 1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (<i>gesture</i>), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisis dan menyampaikan respons lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya 5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya	Di akhir kelas 9, peserta didik mampu: 1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap elemen seni rupa, prinsip desain dan kesadaran lingkungan. 2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisis dan menyampaikan respons lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan secara produktif, inventif dan inovatif untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya 5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya

Fase E (Umumnya Kelas 10)

Kelas 10
Di akhir kelas 10, Siswa mampu : 1. Mengetahui serta menyadari kemampuan, kekuatan dan potensi diri, yang tercermin dari pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu pada karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu 2. Mengevaluasi, menganalisis dan menyampaikan respons lisan atau tulisan secara runut, terperinci dan logis terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. Siswa menggunakan hasil analisis dan informasi tersebut sebagai bagian dari strategi pengembangan karyanya 3. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan baik secara individu maupun berkelompok, untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya 4. Melihat keterhubungan antarkeilmuan seni dan bidang keilmuan lainnya

Fase F (Umumnya Kelas 10-12)

Kelas 11	Kelas 12
Di akhir kelas 11, peserta didik mampu : 1. Menggunakan kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya 2. Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut 4. Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antarkeilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya	Di akhir kelas 12, peserta didik mampu : 1. Bekerja secara individu maupun berkelompok, untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya 2. Menciptakan karya yang menunjukkan penguasaan terhadap pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut secara runut, terperinci dan logis 4. Berkolaborasi antarkeilmuan seni maupun bidang keilmuan lainnya

C. STRATEGI UMUM PEMBELAJARAN

C.1 : PERENCANAAN

C.1.1. Pendahuluan

Perencanaan ini penting untuk membantu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan peserta didik.

Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran seni rupa :

1. Kesenambungan atau konsistensi antara satu Fase dengan yang lainnya atau keterkaitan dengan mata pelajaran lainnya
2. Ketersediaan bahan, waktu dan sumber daya (manusia atau alam) yang ada
3. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan alur Fase perkembangan usia peserta didik
4. Pilihan dan keberagaman pendekatan yang sesuai dengan tipe kecerdasan anak
5. Kesempatan dan kemungkinan pemantauan, evaluasi dan umpan balik
6. Tahapan perencanaan: jangka panjang (satu tahun ajaran), jangka menengah (triwulan atau semester) dan jangka pendek (harian, mingguan, bulanan)

C.1.2. Tahapan Perencanaan

- **Perencanaan Jangka Panjang (satu tahun ajaran)**

Perencanaan Jangka Panjang ini mencakup perencanaan untuk mencapai Fase tertentu dalam satu tahun ajaran. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka panjang:

1. Waktu/Jam Pelajaran, termasuk libur, kalender kegiatan sekolah dan ekstra kurikuler di sekolah anda.
2. Akses dan ketersediaan pada aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli
3. Situasi dan kondisi sekolah atau bahkan daerah anda

Perencanaan jangka panjang ini melibatkan pengamjikan keputusan di tingkat sekolah dan merupakan bagian dari pelaksanaan kurikulum sekolah anda.

Guru dapat bekerja sama dan berdialog dengan rekan-rekan sesama guru baik seni rupa maupun mata pelajaran lain, dimulai dari yang mengajar di tingkatan yang sama, kemudian lebih luas. Tujuannya untuk membangun pendekatan dan pembelajaran yang konsisten dan berkesinambungan. Ini akan sangat bermanfaat untuk mendukung perkembangan peserta didik dari Fase A hingga F dan membantu mencegah tumpang tindih konten antara pelajaran satu dengan yang lainnya atau pengulangan yang tidak perlu di Fase selanjutnya.

Setiap capaian pembelajaran dibuat sinambung untuk dicapai dalam masa dua sampai tiga tahun dengan sifat cair dan tidak mengikat agar guru leluasa menentukan pendekatan yang paling sesuai dengan kondisi maupun kemampuan sekolah dan peserta didik.

- **Perencanaan Jangka Menengah (triwulan atau semester)**

Perencanaan jangka menengah ini melibatkan perencanaan alur konten atau tujuan pembelajaran yang lebih mendetail dan dibuat berdasarkan pengalaman mengenai kegiatan pembelajaran yang dipandang efektif. Adalah sangat wajar jika perencanaan ini tidak sempurna dan sebaiknya tidak diharapkan untuk sempurna saat pertama anda membuat perencanaan.

Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka menengah:

1. Pengetahuan atau keterampilan yang sebaiknya dimiliki peserta didik sebelum memasuki pelajaran ini
2. Pengetahuan, pemahaman atau kemampuan baru yang akan didapat dari pelajaran ini
3. Alur dan tujuan pembelajaran
4. Ketersediaan sumber daya

- **Perencanaan Jangka Pendek (harian, mingguan, bulanan)**

Perencanaan jangka pendek ini termasuk penulisan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang anda pilih. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka pendek atau dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran:

1. Menyediakan informasi penting untuk semua orang dewasa yang mungkin terlibat dalam pembelajaran, sehingga dapat digunakan oleh siapapun yang mengajar terlepas dari latar belakang pendidikan atau keahliannya.
2. Berkesinambungan atau berkelanjutan meski guru bidang studinya tidak hadir.
3. Mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan peserta didik, termasuk kecerdasan majemuk, difabilitas (*different ability*) atau respons emosional yang mungkin terjadi.
4. Menyediakan saran kegiatan belajar, waktu, sumber-sumber dan strategi pendekatan, termasuk bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau seluruh kelas.
5. Membangun respons peserta didik terhadap pelajaran sebelumnya, sehingga dapat terlihat perkembangan peserta didik.
6. Memiliki kriteria kesuksesan yang jelas dan terukur.
7. Memiliki harapan hasil pembelajaran yang jelas.

• Pembuatan RPP

1. Persiapan

2. Tujuan Pembelajaran

3. Kosa Kata

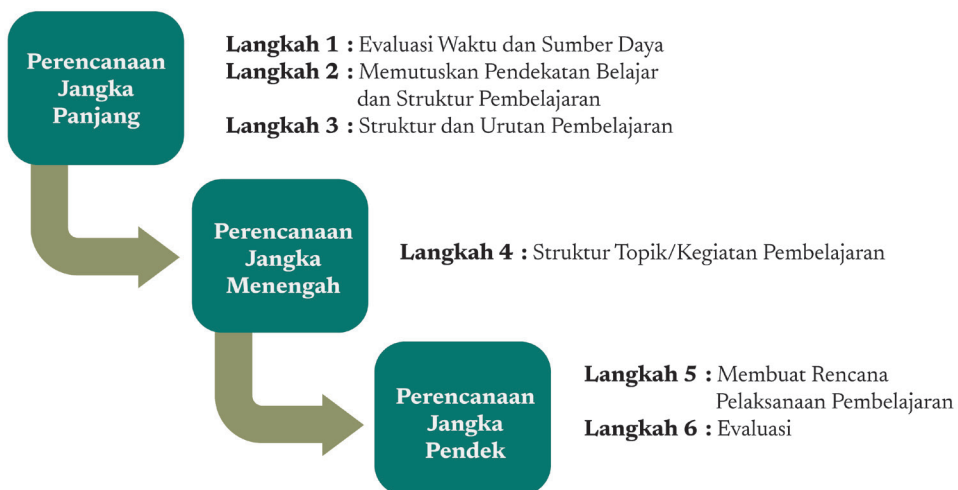
4. Eksplorasi

5. Aktivitas

6. Bereskan dan Bersihkan

7. Evaluasi

8. Ekstensi



Gambar 4. Tahapan Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa

C.2 : STRATEGI PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran bersifat interaktif, di mana peserta didik terlibat penuh dan mengalami pembelajaran. Siswa ikut berpikir, menyatakan gagasan dan pendapat serta menjawab tantangan atau kesempatan yang ada. Mereka bertanggung jawab atas karyanya sendiri maupun orang lain. Diharapkan semua kegiatan pembelajaran melibatkan kemampuan untuk memikirkan pemikiran peserta didik itu sendiri melalui kesempatan untuk membuat rencana, menyampaikan gagasan, pendapat, memantau, mengevaluasi dan membuat perubahan-perubahan.

Fokus utama pembelajaran adalah Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, bukan tugas-tugas atau ujian. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dan dapat dikerjakan secara perorangan, berpasangan, kelompok kecil maupun kegiatan kelas. Kegiatan dapat berkolaborasi dengan pelajaran lain, masyarakat sekitar atau bahkan melibatkan tokoh setempat yang terkait dengan seni rupa. Kegiatan pembelajaran juga dapat menggunakan aneka sumber daya yang tersedia di sekitar sesuai dengan kondisi daerah, perekonomian atau situasi khusus lainnya.

Kegiatan Pembelajaran sangat mempertimbangkan pengalaman belajar peserta didik sebelumnya dan tepat sasaran (tidak terlalu mudah, terlalu sulit atau bahkan saking sulitnya, tidak bisa berhasil diselesaikan meski sudah dibantu guru/orang dewasa lainnya). Penilaian harus memiliki kriteria sukses yang jelas dan terukur agar peserta didik memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap perkembangan kinerja mereka sendiri.

Peran guru adalah untuk mengarahkan dan menjenjangkan pembelajaran dengan tepat atau menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya. Tentunya guru juga berperan untuk membangun kebiasaan-kebiasaan mendasar yang penting dan menyemangati peserta didik untuk mampu mandiri mengatur dan menghargai dirinya sendiri

C.2.1. Anjuran Sikap

Guru sangat dianjurkan untuk mengajak peserta didik untuk:

- Mengetahui dan mencoba bahan dan alat yang mereka miliki. Misalnya, merasakan lempung atau plastisin untuk memahami dan menjelaskan teksturnya dan bagaimana kelenturan bahan tersebut memungkinkan

untuk dimanipulasi ke dalam aneka bentuk dan kegunaan. Siswa juga dapat membandingkan satu atau lebih dua bahan atau alat untuk mengukur efektifitas fungsinya

- Memiliki rasa kepemilikan dan menghargai karyanya sendiri dengan cara merawat, mendokumentasikan dan membuat pilihan pribadi atas alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya.
- Membuat dan mengkomunikasikan hubungan antara gagasan-gagasan kreatifnya, misalnya membuat lukisan untuk mengilustrasikan cerita, puisi atau musik tertentu.
- Merefleksikan diri atau bertanya pada dirinya sendiri mengenai karyanya. Bagaimana mereka mendapatkan idenya dan mengalami prosesnya.

Guru pribadi sangat dianjurkan untuk:

- Membuat aturan dasar yang jelas dan menyatakan tujuan pembelajaran dengan jelas.
- Turut mengetahui dan mencoba alat, media, bahan atau proses yang digunakan. Biarkan peserta didik menyaksikan bagaimana anda juga ikut mengalami dan menginvestigasi sesuatu. Memberikan kebebasan, pilihan dan kesempatan pada peserta didik untuk menggunakan atau bereksperimen dengan alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya.
- Idealnya, guru harus mengajar sesuai dengan latar belakang pendidikannya. Guru Seni Rupa harus memiliki latar belakang pendidikan yang relevan. Namun mungkin saja disekolah Anda, tidak ada guru yang memiliki latar belakang Pendidikan Seni Rupa. Meski demikian, pembelajaran Seni Rupa wajib terlaksana. Buku ini diharapkan dapat digunakan oleh guru pemula yang baru mengampu mata pelajaran Seni Rupa. Guru diharapkan bersikap terbuka menyambut tantangan ini sebagai kesempatan untuk belajar dan berkembang bersama siswa. Antusiasme guru untuk belajar akan sangat memengaruhi antusiasme siswa untuk belajar.
- Memahami tidak ada benar atau salah dalam pembelajaran seni rupa. Sikap ini dimulai dari guru sendiri untuk dapat menerima ketidakjelasan, 'kegagalan' dan perbedaan. Terbuka terhadap dialog dan memandang umpan balik (*feedback*) sebagai sebuah informasi netral yang mungkin dapat digunakan untuk mengembangkan karya atau sikap.
- Mengamati dan merespon kebutuhan peserta didik dan lingkungan anda, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat merancang/memilih kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran dan mengikat peserta didik secara emosional.

C.2.2 Anjuran Kegiatan

Sekolah dan guru memiliki kebebasan untuk menentukan jenis kegiatan atau sumber yang sesuai untuk pembelajaran seni rupa di sekolah dan kelas. Seluruh kegiatan yang terdapat dalam buku ini tidak sekuensial dan tidak mengikat. Bentuknya adalah saran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi dan ketersediaan bahan di lokasi sekolah.

Misalnya, dalam kegiatan menggunakan pewarna basah, guru tidak perlu mewajibkan peserta didik untuk membeli cat air, cat akrilik atau cat minyak. Sebagai gantinya, dapat digunakan pewarna makanan, bagian tertentu tumbuhan tertentu atau apapun yang dapat menghasilkan warna. Contoh lain, untuk mengajarkan konsep garis, warna atau pola, peserta didik dapat menggunakan penggaris, gawai, bahan-bahan di alam seperti batu, guguran daun, ranting, kulit kerang, tanah, pasir, dan lain lain. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran seni rupa dapat dianggap seperti permainan yang bermakna.

Pemanasan

Guru dapat melakukan pemanasan sebelum memulai topik tertentu, contohnya:

- Menggambar menggunakan tangan yang “salah”: Siswa menggambar menggunakan tangan yang tidak biasanya digunakan, seperti menggunakan tangan kiri apabila biasa menggunakan tangan kanan. Ini untuk membiasakan peserta didik mencoba sesuatu yang berada di luar zona kenyamanannya.
- Tebak gambar secara cepat: Siswa diminta untuk menebak kata berdasarkan gambar yang dibuat temannya. Ini untuk menjembatani penjelasan mengenai kesan atau karakteristik
- Menempelkan bungkus atau kemasan jajanan atau produk sehari-hari yang mereka gunakan. Diskusikan bagaimana pendapat mereka mengenai tampilan kemasan tersebut. Apakah mereka membeli produk tersebut karena menyukai desain kemasannya? Jika mereka boleh mengubah sesuatu dari desain tersebut, bagian apa yang ingin diubah dan mengapa?

Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana peserta didik untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Melalui jurnal ini, peserta didik dapat meninjau kembali idenya, mengamati kemajuan belajarnya sendiri, belajar dari pengalaman dan merayakan kemajuannya dalam berkarya.

Dokumentasi dan Perawatan Karya

Portofolio merupakan sarana peserta didik untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, peserta didik, orang tua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan peserta didik. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

Hubungan Lintas Disiplin Keilmuan

Guru membangun kemampuan peserta didik untuk dapat melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lainnya agar peserta didik memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilannya dalam sebanyak-banyaknya konteks. Hasil akhirnya, peserta didik diharapkan dapat membangun pengalaman melakukan riset, menganalisis, merefleksikan, mengkomunikasikan gagasan, berpikir dan bekerja artistik, dan berkolaborasi yang berdampak.

Berikut beberapa contoh keterhubungan seni rupa dengan mata pelajaran lainnya :

- STEM (*Science Technology Engineering Mathematics*): mendesain alat penyiram tanaman dari bahan daur ulang atau membuat kincir angin.
- Bahasa: membuat ilustrasi atau diorama sebuah cerita, membuat poster atau kartu kata bergambar.
- Teater dan Matematika: Mengukur untuk membangun panggung atau merancang kostum untuk pentas drama.

C.2.3 Membangun Komunikasi Efektif

Kesadaran Berbahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting dalam setiap pembelajaran, baik secara lisan, tulisan maupun sikap tubuh (*gesture*). Meskipun buku ini menggunakan Bahasa Indonesia, namun guru diperkenankan untuk menggunakan padanan dalam bahasa asing atau bahasa daerah masing-masing yang sekiranya dapat membantu pemahaman peserta didik.

Kesadaran berbahasa berarti memahami kemungkinan tantangan dan peluang yang mungkin timbul dalam kegiatan berbahasa pada suatu pembelajaran seperti kesulitan yang mungkin timbul karena peserta didik baru pertama kali mendengar kosa kata tertentu atau belum pernah melihat atau mengalaminya secara konkrit. Guru tidak harus selalu menggunakan kamus untuk mengajarkan suatu kosa kata tertentu sebelum memulai pelajaran. Guru dianjurkan untuk menggunakan gambar atau contoh nyata di sekitar. Misalnya, “Lihatlah baju saya berwarna *jingga*. Apa benda berwarna *jingga* lainnya yang kamu ketahui?”

Guru juga dapat meminta peserta didik membuat peta pemikiran (*mind maps*) atau mendiskusikan kata-kata atau kalimat tertentu dan membantu mereka mendapatkan pemahaman melalui teks, audio atau video.

Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa adalah Bahasa Indonesia yang baku serta mempertimbangkan usia dan kemampuan peserta didik.

Misalnya, menggunakan bahasa yang sederhana, dengan instruksi yang tidak terlalu panjang dan hanya memuat tidak lebih dari 3 kosa kata seni rupa dalam satu kegiatan pembelajaran untuk Siswa Fase A. Contoh: “*Gunting kertas ini menjadi dua bagian.*”, “*Tempel potongan kertas ini pada buku.*”, “*Lem kertas ini pada garis terluar sekeliling bentuk.*”

Membiasakan Bicara

Banyak peserta didik, bahkan orang dewasa termasuk guru, tidak terbiasa atau tidak merasa nyaman untuk berbicara di depan orang banyak. Untuk membiasakannya, dapat dilakukan strategi membuat pasangan bicara. Siswa akan berbicara dengan teman terdekatnya, berhadapan satu dengan satu (*one on one*). Metode pasangan bicara ini dapat membantu peserta didik

membangun kepercayaan diri dan mengalami rasanya berkomunikasi dengan berbagai jenis orang yang berbeda sebelum akhirnya berbicara untuk lingkup yang lebih luas seperti kelompok/kelas.

Salah satu teknik yang efektif adalah “Berpikir, Berpasangan dan Berbagi” (*Think, Pair, Share*) di mana peserta didik diberi kesempatan untuk memikirkan sebuah pertanyaan kemudian ia membicarakannya dengan pasangan bicaranya, lalu mereka berdua akan berbagi ide mereka dengan kelompok kecil atau seluruh kelas.

Perbedaan pendapat harus selalu merupakan ajang untuk bertukar informasi. Guru terlebih dulu menyadari sehingga dapat menanamkan pengertian pada peserta didik bahwa Umpan Balik (*feedback*) adalah informasi yang netral. Perbedaan pendapat bukanlah sumber konflik, melainkan sarana untuk menggali ide, memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan media untuk menyampaikan pendapat dengan dasar yang kuat.

Misalnya, peserta didik dapat saling menyatakan apa yang membuat mereka menyukai suatu karya dan tidak menyukai suatu karya yang dibuat pasangan bicaranya. Mereka saling menyatakan apa yang menurut mereka paling menarik, apa yang mungkin dapat dibuat berbeda atau lebih baik atau kelebihan apa yang sebaiknya dipertahankan dan dikembangkan.

- Bagaimana kamu mendapatkan ide karyamu?
- Bagaimana cara kamu mengerjakannya? (dapat ditambahkan: Apa bahannya? Berapa lama waktu pengerjaannya?)
- Apakah kamu menyukai karyamu? Apakah ada bagian yang ingin kamu perbaiki? Mengapa kamu ingin memperbaikinya?

Membiasakan Bertanya

Pertanyaan seorang peserta didik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pertanyaan merupakan sumber potensial untuk mengembangkan pembelajaran dan dapat menjadi informasi atau indikator pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang berlangsung. Bertanya adalah salah satu keterampilan memproses pemikiran yang secara struktur menyatu dengan bernalar kritis, bernalar kreatif dan penyelesaian masalah.

Ketika seorang peserta didik mengajukan pertanyaan, ajak peserta didik lainnya untuk menjawab pertanyaan tersebut alih-alih guru yang menjawabnya. Berikan waktu lebih untuk Siswa menjawab pertanyaan

yang membutuhkan pemikiran yang lebih dalam. Bertanya satu pertanyaan dalam satu waktu. Selalu gunakan pertanyaan yang jawabannya terbuka dan memungkinkan hubungan dengan pertanyaan lain (*open ended questions*) dan hindari pertanyaan mengarahkan yang jawabannya tertutup hanya Ya atau Tidak.

Anda dapat menggunakan prinsip 5W 1H untuk membuat pertanyaan :

What (Apa), When (Kapan), Where (Dimana), Who (Siapa) dan Why (Mengapa).

Untuk mengantisipasi peserta didik yang sungkan atau malu bertanya secara lisan, anda dapat menyediakan beberapa alternatif :

- Siswa menuliskan pertanyaannya pada secarik kertas dan menempelkannya di papan atau dinding kelas. Sediakan waktu untuk mendiskusikannya di akhir kelas. Selalu ucapkan terima kasih dan berikan penghargaan bagi mereka yang sudah menempelkan pertanyaan.
- Siswa juga dapat menuliskan pertanyaan mereka dan memasukkannya dalam wadah yang anda sediakan, misalnya, boks atau kaleng bekas. Tinjau dan bahas pertanyaan yang ada secara berkala. Anda dapat menggunakan pertanyaan yang masuk untuk perencanaan pembelajaran anda selanjutnya.
- Contohkan pada peserta didik bagaimana cara bertanya yang bermakna. Guru dapat menggunakan pertanyaan esensial yang telah disediakan di halaman berikut
- Siswa di kelas yang lebih tinggi (biasanya mulai dari Fase B dan C) dapat diajak untuk membuat tulisan kritik seni rupa dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan esensial yang diberikan guru. Mereka hanya akan menuliskan jawaban dari pertanyaannya dalam kalimat yang utuh dan lengkap. Siswa tidak perlu menuliskan pertanyaannya. Guru dapat menghubungkan kegiatan kritik seni rupa ini dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ajak peserta didik untuk menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang benar dan tepat.

Contoh Daftar Pertanyaan Esensial Untuk Bahas Diskusi Pada Umumnya Untuk Semua Fase

1. Apa judul karyamu?
2. Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
3. Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
4. Bagaimana cara kamu membuatnya?
5. Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
6. Apa yang menjadi fokus atau tema utama karyamu?
7. Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
8. Bagian mana yang terasa sulit?
9. Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?
10. Bagaimana perasaanmu setelah menyelesaikan karya ini sampai tuntas?
11. Jika ada kesempatannya, apakah ada bagian dari karyamu yang ingin kamu ubah? Mengapa?
12. Bagaimana pendapatmu tentang subjek lukisan ini?
13. Kira-kira apa yang dialami atau dipikirkan senimannya saat ia membuat karya ini?
14. Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini? Apa yang belum?

C.2.4. Suasana Pembelajaran Positif

Seluruh elemen sekolah memegang peranan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Ini ditandai dengan suasana kelas dan sekolah yang aman, nyaman dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memenuhi potensi mereka.

Penting untuk disadari bahwa setiap peserta didik datang dari berbagai kalangan yang mungkin sama atau berbeda, baik dengan peserta didik lain maupun para gurunya. Mereka juga memiliki minat, bakat dan kemampuan yang berbeda satu sama lain. Mereka bahkan mungkin memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda dengan peserta didik yang lain. Perbedaan-perbedaan ini adalah sebuah kewajaran dan semua sama penting dan berharganya dengan yang lain. Tidak ada yang patut lebih atau kurang dihormati oleh semua elemen sekolah. Semua mendapatkan penghargaan dan penghormatan yang sama.

Misalnya, meskipun sekolah tempat guru mengajar terletak di daerah tertentu, namun guru juga menghargai peserta didik yang berlatar belakang budaya dari daerah lain. Pada pembelajaran Seni Rupa, guru diberikan keleluasaan untuk mempertimbangkan dan memasukkan nilai-nilai budaya dari daerah tempatnya berada dengan tetap berlandaskan pada Persatuan Indonesia.

Siswa mungkin juga memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda, misalnya, memiliki daya serap yang lebih rendah dari rata-rata atau memiliki gangguan fisik yang menyebabkannya tidak dapat melakukan pekerjaan tertentu. Atau justru di suatu sekolah, terdapat anak-anak yang sangat berbakat dan memiliki kemampuan di atas rata-rata. Pada pembelajaran Seni Rupa, sekolah dan guru diberikan keleluasaan untuk menyesuaikan atau memperkaya kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan setempat. Guru dapat menurunkan atau menaikkan standar sesuai kebutuhan kelas dan para peserta didik. Buku panduan ini memberikan beberapa ide untuk penyesuaian-penyesuaian yang mungkin diperlukan.

Peran guru adalah untuk menemukan dan menyingkap kompetensi dan latar belakang para peserta didik sehingga setiap peserta didik dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Penting sekali bagi guru untuk menyadari dan menanamkan bahwa guru dan peserta didik tidak sedang berkompetisi dengan siapapun dan yang terpenting adalah setiap saat menjadi lebih baik dari diri masing-masing sebelumnya.

Sekolah dan guru yang berhasil membangun kesadaran ini akan mendapatkan suasana pembelajaran yang positif di mana seluruh peserta didik merasa percaya diri untuk mengekspresikan diri, memberi saran atau masukan, mengambil resiko, bertanya, meminta bantuan dan mengakui kesulitan yang mereka hadapi. Siswa juga menghargai proses dan kemajuan diri mereka maupun orang lain.

Suasana pembelajaran yang positif akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu. Siswa menyadari pentingnya bagi mereka mempelajari sesuatu dan melihat hubungan atau kegunaannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan melihat bagaimana guru mereka juga turut belajar dan memberikan ruang yang cukup bagi mereka menjadi versi terbaik dirinya sendiri, peserta didik akhirnya melihat bahwa pembelajaran adalah proses seumur hidup yang berdampak dan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan diharapkan membuat mereka tergerak menjadi pembelajar seumur hidup yang antusias (*enthusiastic life long learner*).

Membangun Suasana Pembelajaran Positif

C.2.5. Strategi Pengajaran

Jika guru tidak memiliki latar belakang seni rupa, bukan berarti guru tersebut tidak dapat mengajarkan mata pelajaran Seni Rupa. Sebagai guru, seseorang hanya perlu membiarkan kreativitasnya mengalir, membuka diri terhadap berbagai gagasan, ketidaknyamanan, ketidakjelasan, kemungkinan-kemungkinan baru dan bersedia untuk mencoba dan belajar dari kegagalan atau kesalahan sebelumnya. Guru menanamkan sikap ini melalui pembelajaran Seni Rupa. Siswa merupakan cerminan diri guru, sehingga penting bagi seorang guru sendiri untuk mengalami atau menjadi apapun yang ingin ia ajarkan pada siswanya.

Sangat disarankan untuk menggunakan aneka cara yang berbeda untuk setiap aktivitas. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan teks, lisan, visual atau praktik langsung (*hands on*) berdasarkan kondisi sekolah atau peserta didik dan ketersediaan bahan dan alat di sekitar sekolah. Sebisa mungkin gunakan konteks kehidupan sehari-hari yang sekiranya terhubung dan bermakna bagi para peserta didik. Sekolah yang berada di daerah pegunungan, pastinya akan memiliki konteks yang berbeda dengan sekolah yang berlokasi di daerah pantai. Sekolah dan guru diberi keleluasaan untuk menyesuaikan dengan konteks setempat.

Fokus pembelajaran seni rupa haruslah selalu mengenai perkembangan pembelajaran peserta didik, bukan bagaimana guru menyajikan pelajaran atau sekadar memenuhi target pelajaran. Pembelajaran Seni Rupa memberikan pilihan dan keleluasaan cara dan sarana bagi peserta didik untuk menunjukkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan mereka.

C.2.6. Diferensiasi dalam Pengajaran

Setiap peserta didik memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Diferensiasi (ada pembedaan) akan membantu untuk memenuhi kebutuhan para peserta didik. Ini berarti Anda berupaya untuk mencari metode pengajaran, kegiatan pembelajaran atau sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan para peserta didik sehingga pembelajarannya menjadi tepat sasaran dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tujuannya tentu saja agar mereka berhasil mencapai tujuan pembelajarannya masing-masing.

Diferensiasi instruksi pembelajaran dapat dibuat berdasarkan hal berikut:

- Membuat 3 tingkat kesulitan yang berbeda untuk satu kegiatan. Kelas akan mengerjakan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan rata-rata peserta didik. Kemudian guru memberikan dukungan ekstra untuk para peserta didik yang kesulitan dengan suatu keterampilan atau konsep tertentu dan memberikan tantangan lebih bagi mereka yang di atas rata-rata.
- Menempatkan peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan berbeda dalam satu kelompok kerja. Siswa yang tertinggal dapat belajar atau mendapatkan ide dari mereka yang memiliki kemampuan rata-rata atau lebih. Sementara peserta didik yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dapat mengembangkan pemahaman mereka dengan cara menjelaskan pada teman lainnya. Metode ini efektif dan menguntungkan semua pihak.
- Membuat variasi kegiatan atau hasil akhir : Para peserta didik menuju tujuan yang sama melalui berbagai cara. Siswa diberi kebebasan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan minat atau kemampuannya.

C.2.7. Alat Bahan (*Resources*)

Biasanya sumber daya yang dipakai meliputi apapun yang umumnya diperlukan untuk membuat karya seni rupa, seperti pensil, cat atau lempung. Namun jika sekolah tidak memiliki akses terhadap sumber daya tersebut atau sumber daya yang disarankan terlalu mahal, guru dapat menggunakan sumber daya lain yang tersedia di alam misalnya, batu, daun, ranting, kulit kerang atau bahan bekas/ bahan daur ulang seperti misalnya, bekas kemasan, kardus, tutup botol atau plastik. Guru dapat menghubungkannya dengan konsep pengelolaan kebersihan lingkungan (dimensi Profil Pelajar Pancasila Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia) dan kreativitas (dimensi Kreatif). Buku panduan ini juga menyediakan gambar atau *link* yang

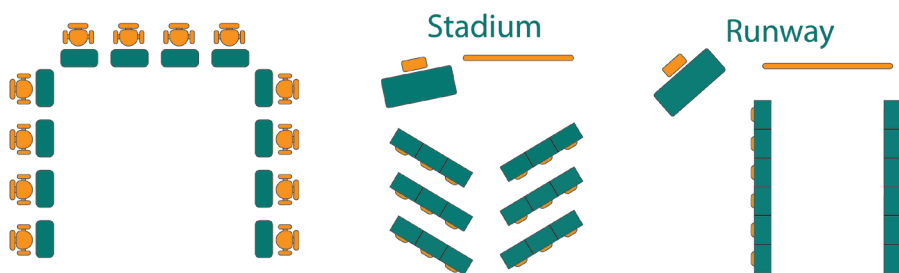
dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. Sebaiknya kelas Seni Rupa memiliki akses pada air terutama untuk bersih-bersih setelah kegiatan yang mungkin kotor atau berantakan.

Seandainya sekolah memiliki sumber daya teknologi digital, ini dapat digunakan untuk melakukan riset, mencari gagasan dan memudahkan proses dokumentasi karya. Namun sangat disarankan untuk tidak semata bertumpu pada teknologi digital. Teknologi digital hanya digunakan jika memiliki nilai tambah bagi peserta didik Anda. Tidak semua yang ada di internet merupakan informasi yang berguna dan layak disampaikan, sekolah dan guru harus pandai memilah dan memilih sumber yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

C.2.8. Faktor Keamanan

Keamanan adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran seni rupa yang banyak melibatkan bahan dan alat, termasuk aneka alat pemotong dan penyambung. Hal-hal berikut sangat penting untuk diperhatikan:

- Tata letak kelas memungkinkan guru untuk memantau seluruh Siswa. Tata letak kelas tidak harus selalu klasikal, namun dapat juga berbentuk huruf 'U' atau dikelompokkan menjadi beberapa titik meja.



- Terutama saat bekerja dengan bahan yang basah seperti cat atau lempung, sebaiknya peserta didik menggunakan celemek/baju pelapis/plastik yang dapat melindungi seragam atau pakaian mereka.
- Gunakan bahan yang tidak beracun dan aman untuk peserta didik (*nontoxic*).
- Berikan instruksi se jelas mungkin dan awasi peserta didik terutama saat bekerja dengan alat atau bahan yang berpotensi bahaya seperti benda tajam dan panas (contohnya gunting, *cutter*, pisau, lem super, lem tembak dan lain-lain).

- Pastikan lantai bersih dari benda apapun dan kering untuk mencegah kecelakaan karena tersandung atau terpeleset.
- Sejak 6 minggu pertama, tanamkan rutin mengenai pemeliharaan, pembersihan dan perawatan karya, alat dan bahan mereka. Setiap peserta didik bertanggung jawab atas kebersihan dan keselamatan dirinya dan orang lain.
- Saat bekerja dengan teknologi digital, guru juga perlu memperhatikan keselamatan elektronik (*e-safety*), misalnya pastikan agar peserta didik tidak membagikan password pada orang lain, memasang filter agar peserta didik tidak terpapar dengan konten yang tidak patut, memeriksa situs yang akan digunakan terlebih dulu, termasuk menyiapkan peserta didik terhadap resiko-resiko yang mungkin mereka hadapi saat mengunggah karya atau komentar secara daring.

C.2.9. Keterlibatan Orangtua dan Lingkungan Terdekat

Pencapaian dan kemajuan seorang peserta didik terutama dipengaruhi oleh orang tua dan lingkungan terdekatnya. Penting sekali untuk melibatkan orang tua secara penuh untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Beberapa ide untuk melibatkan orang tua dan lingkungan terdekat dalam pembelajaran seni rupa:

- Komunikasikan tujuan pembelajaran dan harapan capaian pembelajaran yang telah anda sepakati bersama para Siswa.
- Komunikasikan mengenai sikap yang diharapkan dalam pembelajaran seni rupa (misalnya, bahwa tidak ada yang salah atau benar dalam seni, setiap pencapaian sangat berarti, tiap anak memiliki minat, bakat dan kemampuannya masing-masing yang berbeda dengan yang lain, setiap Siswa tidak berkompetisi dengan temannya namun diharapkan menjadi versi terbaik dirinya sendiri dan lain-lain).
- Bagaimana orang tua dan lingkungan terdekat dapat mendukung pembelajaran peserta didik.
- Usulan kegiatan yang dapat dilakukan di rumah untuk menunjang pembelajaran peserta didik.
- Membuat pameran atau pojok karya yang memajang karya peserta didik dan mengundang orang tua untuk ikut menyaksikan dan menghargai karya anaknya.
- Di akhir semester atau tahun ajaran, peserta didik boleh membawa pulang karyanya yang paling mereka sukai.
- Berkolaborasi dengan lingkungan sekitar sekolah yang memungkinkan Siswa menciptakan karya untuk lingkungannya.

C.3 : PEMANTAUAN DAN EVALUASI

Pemantauan dan penilaian harian penting dilakukan agar guru dapat mendukung kemajuan peserta didik untuk memenuhi capaian pembelajarannya. Bagian ini akan membahas:

- Kriteria Sukses Pembelajaran.
- Teknik untuk memantau kemajuan peserta didik agar guru dapat mengevaluasi langkah pembelajaran selanjutnya yang efektif.
- Memberi umpan balik untuk memandu kemajuan peserta didik.

C.3.1. Kriteria Sukses Pembelajaran

Tujuan pembelajaran akan menyatakan apa peserta didik perlu pelajari, pahami dan lakukan. Kriteria sukses ini akan membantu peserta didik untuk mengetahui sejauh mana mereka sudah memenuhi capaian pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan dengan jelas, fokus peserta didik diharapkan tetap terjaga dan mereka dapat menyusun strategi yang tepat untuk mencapainya.

Guru dapat menyatakan harapannya pada peserta didik dan sebaiknya melibatkan mereka untuk ikut menciptakan kriteria sukses sebuah kegiatan. Ini dapat memberi peserta didik rasa kepemilikan terhadap kriteria tersebut sehingga mereka punya peluang lebih besar untuk menciptakan karya yang berhasil. Keberhasilan-keberhasilan kecil akan membangun kepercayaan diri peserta didik untuk berkarya lebih besar. Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam menentukan kriteria sukses bagi dirinya sendiri juga memberikan dasar yang kuat bagi peserta didik untuk menilai dirinya sendiri dan kelompoknya.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menyediakan contoh pekerjaan dari tahun-tahun sebelumnya yang menurut anda memenuhi standar dan yang tidak memenuhi standar. Mintalah pendapat mereka mengenai kedua karya tersebut, apa yang menurut mereka dapat dipertahankan atau apa yang perlu dikembangkan dari karya tersebut.

C.3.2. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atau keterampilan peserta didik dalam melalui karya yang dihasilkannya. Setiap karya diharapkan bersifat unik dan menunjukkan orisinalitas gagasan sesuai dengan karakter, kepribadian, minat, kemampuan dan konteks peserta didik. Guru hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan. Siswa diberi keleluasaan untuk menerjemahkan pengetahuan dan keterampilannya ke dalam karya yang kemudian diapresiasi bersama.

Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan:

Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana peserta didik untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orang tua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi peserta didik melalui jurnal visualnya

Portofolio

Portofolio merupakan sarana peserta didik untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, peserta didik, orang tua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan peserta didik. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif

Proyek

Proyek merupakan sarana peserta didik melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasi dan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau besar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek, laporan dan keterlibatan peserta didik.

Demonstrasi

Siswa menunjukkan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannya mengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan audiens tertentu (misalnya, kelas, sekolah atau umum). *Audiens* dapat memberikan umpan balik terhadap tampilan tersebut.

Laporan

Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.

Rubrik

Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteria sukses tertentu.

Contoh Rubrik

Seni Rupa Kelas 6 - Semester 1	Rubrik Penilaian	
	Unsur Budaya Lokal	
Nama :	Kelas :	Tanda Tangan Orangtua
Nama Guru :	Tanggal :	

Capaian	1	2	3	4	Nilai
Menggambar motif dari kain lokal Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya. - Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) - Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0-49%	Menuju Standar 50-74%	Memenuhi Standar 75-94%	Melampaui Standar 95-100%	
Membuat gambar motif kain lokal dengan teknik rintang warna Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya. - Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) - Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0-49%	Menuju Standar 50-74%	Memenuhi Standar 75-94%	Melampaui Standar 95-100%	
Menulis laporan pembuatan karya Membuat koneksi antara karyanya dengan karya orang lain/budaya tertentu dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai. - Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) - Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0-49%	Menuju Standar 50-74%	Memenuhi Standar 75-94%	Melampaui Standar 95-100%	
Profil Pelajar Pancasila Disesuaikan dengan salah satu dari 6 profil (Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Kreatif) yang diitanamkan dalam kegiatan tersebut.	Komentar Guru dari Hasil Observasi: <i>Tidak diberi nilai angka</i>				

Penilaian Pribadi atau Kelompok

Bersama dengan guru, peserta didik meninjau kembali karyanya / karya temannya dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas.

Beberapa contoh rubrik yang dapat digunakan dalam berbagai level:

Kelas :	Nama :			
MEWARNA DENGAN PEWARNA BASAH				
Sesuai kriteria				
Kebersihan				
Sikap				

Kelas :	Nama :			
AKU BISA!				
Berkarya dengan fokus				
Membersihkan area kerja				
Bertanya karena aku ingin tahu				

Logo Sekolah	Label Portofolio Kelas 4
---------------------	-------------------------------------

Tanggal	:
Nama	:
Kelas	:
Mapel	: Seni Rupa
Topik	: "Simbol Dalam Gunungan"

Tujuan Pembelajaran:
Siswa mampu untuk :

- Mengenali dan menerapkan ragam hias dari suatu budaya tertentu dalam karya

Refleksi Siswa :

- Berapa jumlah simbol yang kamu gunakan? _____
- Apakah makna simbol yang kamu gunakan?

Penilaian Guru:

Belum Mencapai Standar	
Menuju Standar	
Sesuai Standar	
Melampaui Standar	

Logo Sekolah	Tanggal	:	
	Nama/kel	:	
	Kelas	:	9
	Mapel	:	Seni Rupa
	Topik	:	"Laporan Proyek Pembuatan Batik"

Tujuan Pembelajaran:

Siswa mampu untuk :

1. Bereksperimen, memilih dan menerapkan unsur budaya dan gaya tertentu, media, bahan, alat, proses atau teknologi untuk menyampaikan pesan dalam sebuah karya
2. Mendeskripsikan dan mendokumentasikan proses perkembangan ide dan proses pengerjaan karya dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
3. Merefleksikan efektivitas pesan dalam sebuah karya

Refleksi Siswa :

- **Referensi** :
- _____
- _____
- _____
- _____
- **Langkah Pengerjaan :**
- _____
- _____
- _____
- _____
- **Kesulitan yang dihadapi :**
- _____
- _____
- _____
- _____
- **Penilaian Pribadi :**
- _____
- _____
- _____
- _____
- **Umpan Balik dari Guru :**
- _____
- _____
- _____
- _____

Penilaian Guru:

Belum Mencapai Standar	
Menuju Standar	
Sesuai Standar	
Melampaui Standar	

(ttd dan nama jelas siswa) (ttd dan nama jelas guru)

C.3.3. Umpan Balik

Umpan balik diperlukan agar peserta didik mengetahui sejauh mana kemajuan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan usaha mereka. Dengan umpan balik yang tepat, bermakna, dan membangun, peserta didik dapat mengembangkan langkah selanjutnya yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Umpan balik yang paling efektif diberikan saat peserta didik tengah bekerja atau segera setelahnya. Siswa membutuhkan umpan balik agar memiliki kesempatan untuk melakukan perbaikan atau pemantapan atas kemampuannya.

Saat memberikan umpan balik, pastikan tujuan pembelajaran dan kriteria sukses yang jelas dan sudah disampaikan pada para peserta didik sebelumnya. Pastikan peserta didik mendapatkan informasi yang mereka perlukan agar mereka dapat menjawab pertanyaan berikut :

- Apakah kemajuan yang sudah saya capai?
- Apakah yang selanjutnya harus saya lakukan?

Beberapa jenis umpan balik :

• Umpan Balik Lisan

Umpan balik lisan sangat sesuai untuk pertemuan tatap muka. Hal tersebut dapat dilakukan secara individu, kelompok atau seluruh kelas. Guru dan peserta didik dapat memberikan umpan balik pada satu sama lain dengan mengutamakan etika berkomunikasi, seperti bergiliran saat bicara dan tidak memotong pembicaraan orang lain, menggunakan kriteria sukses yang jelas dan tidak menyerang pribadi.

• Umpan Balik Nonlisan

Sering tidak disadari bahwa ekspresi wajah dan bahasa tubuh adalah merupakan umpan balik juga. Misalnya dengan tersenyum atau mengangguk pada peserta didik. Kesadaran akan hal ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang positif.

• Umpan Balik Tertulis

Umpan balik juga dapat diberikan secara tertulis. Jika menggunakan tulisan tangan, pastikan bahwa tulisan tangan tersebut dapat jelas terbaca, sehingga peserta didik dapat membaca dan mengerti umpan balik tersebut. Cara ini sedikit memakan waktu, namun bukti tertulis merupakan bukti yang sangat kuat dan efektif. Guru dapat memberikan keleluasaan pada peserta didik untuk merespon umpan balik Anda secara tertulis juga.

Panduan Khusus Fase F

1. Capaian Pembelajaran Fase F

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase F (Kelas 12) diharapkan peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa serta peserta didik dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa.

Fase F, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) di mana peserta didik tumbuh kesadaran akan kemampuan diri. Perbedaan tipe individual semakin tampak. Anak yang berbakat cenderung akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang, tetapi yang merasa tidak berbakat akan meninggalkan kegiatan seni rupa, terlebih apabila tanpa bimbingan.

Pada akhir Fase F, selain peserta didik mampu berkarya baik mandiri dan/atau berkelompok, peserta didik juga mampu menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa dan hasil pengamatannya terhadap efektivitas pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa atau prinsip seni rupa dalam karya tersebut secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.



2. Capaian Fase F Berdasarkan Elemen dan Subelemen

Elemen	Subelemen	Capaian Pembelajaran (CP) Fase F
Mengalami	A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Karya peserta didik mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat, kemampuan dan ketersediaan di daerahnya)
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses	
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa	
Menciptakan	C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu
	C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan	
	C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya	

Merefleksikan	R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.	Siswa mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
	R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.	
Berpikir dan Bekerja Artistik	BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.
	BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.	Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
	BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.	Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
	BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.	

Berdampak	D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.	Siswa mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.
	D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.	

Target Capaian Fase F (Kelas XII)

- Bekerja secara individu maupun berkelompok, antar untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya.
- Menciptakan karya yang menunjukkan penguasaan terhadap pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu.
- Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut secara runut, terperinci dan logis.
- Berkolaborasi antarkeilmuan seni maupun bidang keilmuan lainnya.

Target Konten Fase F (Kelas 12)

- Merekam dan mempresentasikan proses kreatif karyanya.
- Mengembangkan gaya pribadi dalam karya.
- Menciptakan karya yang berkolaborasi dengan, terinspirasi dari atau menunjang disiplin keilmuan lain.
- Merancang dan menyelenggarakan pameran tugas akhir.
- Mengamati dan mendeskripsikan pesan, elemen rupa, bahan, teknik, tema serta efektivitas pesan, bahan, teknik atau tema dalam sebuah karya.

3. Kegiatan Pembelajaran Seni Rupa Kelas 12 Fase F

Kegiatan pembelajaran dalam buku ini memiliki satu tema besar yakni seni dan keseharian. Guru dapat memanfaatkan kegiatan ini untuk berkolaborasi dan menghubungkan nilai keilmuan dengan mata pelajaran lain sesuai latar belakang kelas yang diampu, potensi peserta didik, maupun potensi guru dalam memandu pembelajaran seni rupa. Tema pembelajaran Seni dan Keseharian dipilih untuk dapat memandu peserta didik berpikir kritis dan artistik secara matang dan mendalam, untuk memunculkan kepekaan estetis yang tajam dalam melihat potensi lingkungan sekitar. Guru akan diperkenalkan tentang konsep pembelajaran pada tiap unit untuk menguasai permukaan pembelajaran dengan contoh seniman-seniman Indonesia pilihan, beserta infografis biografis dan kesejarahan seni rupa secara singkat.

Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi 9 unit yang dilaksanakan selama 2 semester. Guru dapat memilih unit dengan pilihan aktivitas, atau unit dengan materi teori untuk ruang diskusi peserta didik. Estimasi waktu yang diperkirakan setiap unit berbeda dengan unit yang lain. Terdapat unit tertentu yang memiliki estimasi waktu lebih besar daripada unit yang lain, namun proses pembelajaran dapat dikembangkan secara kreatif oleh guru masing-masing sehingga estimasi waktu bisa terjadi lebih singkat daripada yang tertulis dalam buku. Berikut adalah susunan kegiatan dari 9 unit yang bisa dijadikan acuan kegiatan selama 2 semester:

Unit Pembelajaran Seni Rupa Kelas 12 Fase F

Capaian Pembelajaran	Target Konten	Unit Pembelajaran
Semester 1		
Menggunakan kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya.	Mengamati dan mendeskripsikan pesan, elemen rupa, bahan, teknik, tema serta efektivitas pesan, bahan, teknik atau tema dalam sebuah karya.	Unit 1 Pengenalan Dasar Pengetahuan Seni dalam Keseharian dan macamnya.
		Unit 2 Pengelompokkan karya Seni Kriya Terapan.

Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antarkeilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya.	Merekam dan mempresentasikan proses kreatif karyanya.	Unit 3 Penciptaan Karya Seni Kriya Terapan.
		Unit 4 Apresiasi Karya.
Semester 2		
Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu.	Mengembangkan gaya pribadi dalam karya.	Unit 5 Dasar Fungsi Desain dalam kehidupan sehari-hari.
		Unit 6 Penciptaan Desain.
Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut.	Menciptakan karya yang berkolaborasi dengan, terinspirasi dari atau menunjang disiplin keilmuan lain.	Unit 7 Penciptaan Ilustrasi Suasana.
	Merancang dan menyelenggarakan pameran tugas akhir.	Unit 8 Penciptaan Karya Seni Rupa Terapan Tiga Dimensi.
		Unit 9 Publikasi Karya.

Alur Konten Pembelajaran Seni Rupa Kelas 12 (Fase F)

Unit Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Semester 1		
Unit 1 Pengenalan Dasar Pengetahuan Seni dalam Keseharian dan macamnya. 1 Pertemuan 2 JP	Siswa dapat: • Mendefinisikan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari. • Menganalisis fungsi seni rupa terapan dalam kehidupan manusia. • Mengelompokkan karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya. • Menjelaskan contoh karya-karya seni rupa terapan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	Pengenalan materi , diskusi, merangkum, dan membuat <i>mind map</i> (bila perlu). Asesmen: Ujian tertulis.
Unit 2 Pengelompokkan karya Seni Kriya Terapan. 4 JP 2 Pertemuan	Siswa dapat: • Mengelompokkan karya seni dari referensi karya seniman-seniman terdahulu berdasar hasil karya ciptaannya. • Mendokumentasikan masalah yang ada di sekitarnya dalam jurnal visual. • Mengenal infografis, fungsi dan cara pembuatannya. • Membuat infografis sebagai upaya merekam dan untuk menceritakan kembali hasil pengamatan dan analisa.	Jurnal Visual: <i>Moodboard</i> perencanaan karya untuk mendokumentasikan alat, bahan, dan sketsa bentuk. Eksplorasi dan eksperimentasi bahan mengembangkan teknik-teknik visual dalam upaya merancang.

Unit 3 Penciptaan Karya Seni Kriya Terapan. 6 JP 3 Pertemuan	Siswa dapat: • Mengeksplorasi bentuk seni kriya terapan yang akan dibuat. • Bereksperimen dengan alat dan bahan untuk merealisasikan ciptaan • Mencipta. • Mempresentasikan. • Mengevaluasi karya.	Membuat Karya Seni Kriya Terapan: Eksplorasi dan eksperimentasi untuk membuat karya dari proses dokumentasi masalah.
Unit 4 Apresiasi Karya. 4 JP 2 Pertemuan	Siswa dapat: • Menjelaskan karya dari seniman pilihan di depan kelas/umum. • Menulis kritik seni.	
Semester 2		
Unit 5 Dasar Fungsi Desain dalam kehidupan sehari-hari 2 JP 1 Pertemuan	Siswa dapat: • Mendefinisikan karya-karya desain berdasarkan fungsinya di kehidupan sehari-hari. • Merangkum pengetahuan sejarah perkembangan desain. Guru bertanggung jawab untuk mendampingi peserta didik yang memiliki minat lebih terhadap ilmu seni rupa dalam: • Mempersiapkan portofolio karya untuk perguruan tinggi dengan minat seni rupa.	Infografis Historis Biografi singkat desainer dan karya-karyanya: merekam referensi karya-karya desainer dan biografinya.

	• Memberi motivasi untuk terus berlatih kemampuan menggambar dan Meningkatkan pengetahuan keseni rupa.	
Unit 6 Penciptaan Desain. 2 JP 1 Pertemuan	Siswa dapat: • Mendokumentasikan masalah yang terdapat di lingkungan sekitar. • Merancang penyelesaian masalah melalui pendekatan seni dan desain dalam jurnal visual. • Merealisasikan rancangan • Berkolaborasi dengan pengetahuan mata pelajaran lain.	Mencipta Gambar Desain: 1. <i>Moodboard</i> 2. Sketsa 3. Pewarnaan
Unit 7 Penciptaan Ilustrasi Suasana. 4 JP 2 Pertemuan	Siswa dapat: • Memahami konsep dasar ilustrasi. • Merancang konsep ilustrasi yang dikolaborasikan dengan materi dari mata pelajaran lain yang sedang berlangsung. • Merancang sketsa ilustrasi sesuai konsep. • Merealisasikan konsep sketsa ilustrasi.	Mencipta Gambar Ilustrasi: Bersifat naratif dan berbasis masalah.

Unit 8 Penciptaan Karya Seni Rupa Terapan Tiga Dimensi. 4 JP 2 Pertemuan	Siswa dapat: • Memahami konsep dasar karya terapan tiga dimensi. • Merancang konsep karya tiga dimensi yang dikolaborasikan dengan mata pelajaran lain. • Merancang desain karya tiga dimensi sesuai konsep • Merealisasikan konsep karya terapan tiga dimensi.	Mencipta karya seni terapan tiga dimensi langkah-langkah eksplorasi dan eksperimentasi bahan.
Unit 9 Publikasi Karya. 4 JP 2 Pertemuan	Siswa dapat: • Mengetahui proses publikasi karya. • Mengetahui jenis-jenis publikasi karya. • Membuat katalog.	Tugas Akhir Siswa: Merancang Katalog Publikasi Karya. Mengadakan Pameran (bila waktu pembelajaran mencukupi).

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/MA Kelas XII
Penulis: Dessy Rachma Waryanti dan Karen Hardini
ISBN: 978-602-244-615-6 (jil. 3)

Pengenalan Seni dan Keseharian

UNIT 1



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 1, diharapkan peserta didik dapat:

1. Mendefinisikan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menganalisis fungsi seni rupa terapan dalam kehidupan manusia.
3. Mengelompokkan karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya.
4. Menjelaskan contoh karya-karya seni rupa terapan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.

Waktu total: 2x2 Jam Pelajaran



ELEMEN DAN SUBELEMEN CAPAIAN

- A.1. Mengalami, merasakan, merespons, dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa terapan yang memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari.
- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri

- “Saya mau mengenal dan menemukan proses belajar melalui benda seni yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari.”
- “Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang disepakati.”

2. Bernalar kritis

- “Saya mau membangun keterkaitan dan menyimpulkan benda-benda dalam kehidupan sehari-hari yang termasuk benda seni kriya terapan.”

3. Berkebhinekaan Global

- “Saya mau mengenal dan menghargai benda-benda seni yang dihasilkan dari berbagai budaya.”

Deskripsi

Pada Unit 1 peserta didik akan mempelajari konsep seni rupa terapan dan perkembangannya dalam kehidupan sehari-hari meliputi: definisi, fungsi, dan macamnya berdasarkan temua-temuan dalam keseharian. Untuk menguasai materi, peserta didik dan guru dapat memilih pendekatan pembelajaran yang melibatkan kemampuan peserta didik dalam mencari, menyelidiki dan menemukan secara sistematis, kritis, logis, dan analitis tentang seni rupa terapan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga peserta didik dapat menemukan dan kemudian merumuskan penemuannya dengan penuh percaya diri. Untuk mengukur kompetensi dapat dilakukan melalui tes tertulis dan pengisian lembar kerja peserta didik untuk menguji daya analisis seputar karya seni rupa terapan.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

A. Pokok-Pokok Materi

Pengenalan Seni Rupa dalam Keseharian

1. Pengertian Seni Rupa Terapan

Peserta didik pada jenjang kelas X dan XI telah mempelajari materi pembuatan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi yang masuk dalam kategori seni rupa murni. Setelah menempuh materi tersebut, maka di Unit 1 peserta didik kelas XII diharapkan memiliki kompetensi pengetahuan dan keterampilan seni rupa dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam unit ini peserta didik diajak untuk mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana peranan seni rupa sebagai upaya untuk mendapatkan solusi dalam kehidupan sehari-hari.

Karya seni diciptakan oleh manusia dan memiliki beragam bentuk. Sebagai produk budaya bangsa, karya seni mengandung unsur keindahan dan selalu mengalami perubahan sesuai perkembangan zaman. Berdasarkan fungsinya, karya seni terbagi menjadi dua, yaitu seni murni yang menekankan pada fungsi estetis, dan seni terapan (*applied art*) yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Seni terapan menggabungkan estetika, desain, kebutuhan konsumen, dan solusi praktis untuk memecahkan masalah dalam memenuhi kebutuhan keseharian. Adapun benda seni yang memiliki nilai fungsi meliputi desain, kriya, wayang, keramik, anyaman, patung terapan, ilustrasi dan sebagainya.

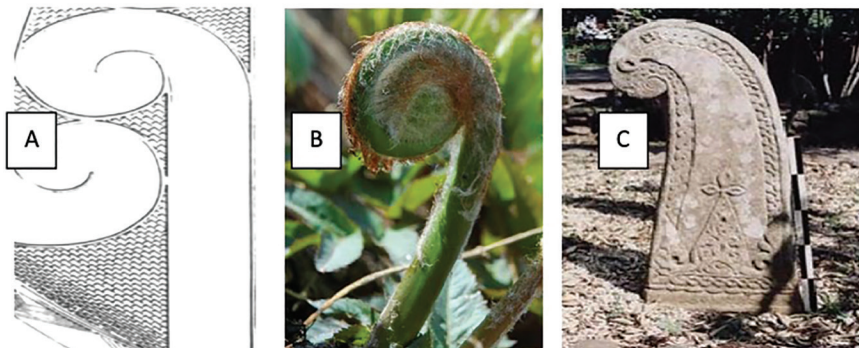
2. Seni Rupa Terapan

a. Pengertian Seni Terapan

Seni terapan (*applied art*) muncul sejak zaman prasejarah, bahkan jauh sebelum kehadiran seni murni. Di nusantara, manusia prasejarah sudah mempraktikkan seni terapan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menggunakan kapak batu dan tulang untuk berburu dan kebutuhan lainnya. Setelah memasuki masa prazaman atau era sebelum moderen, karya seni mengalami perkembangan yang begitu pesat, terutama karya seni rupa terapan. Jika pada zaman prasejarah para leluhur menggunakan batu sebagai bahan

dasar pembuatan suatu alat, kini di era sekarang banyak diwujudkan menggunakan bahan kayu, logam, kulit dan sebagainya.

Pada era sekarang, benda-benda yang berasal dari logam dileburkan terlebih dahulu untuk membuat berbagai macam perhiasan dan peralatan, seperti bejana, neraca, dan alat-alat rumah tangga lainnya. Karya-karya semacam itu dapat disebut sebagai karya seni kriya. Seni kriya pada masa itu masih dibuat dengan cara yang sangat sederhana dan lebih mengutamakan aspek fungsional dibandingkan segi estetis. Namun di lain sisi, adanya penemuan tembikar (bejana perunggu) yang memiliki corak hias, menandakan bahwa manusia prasejarah telah mengenal keindahan atau nilai estetis pada suatu benda. Nilai estetis yang terdapat pada tembikar tersebut, dihasilkan dari pengamatan indera terhadap tumbuhan-tumbuhan di lingkungan sekitar. Setelah melakukan pengamatan, manusia prasejarah kemudian mengolah citra tersebut menjadi motif untuk menghias benda-benda fungsional guna menambah nilai keindahan.



Gambar 1.1. (A) Motif huruf J pada bejana perunggu. Sumber: *Heekeren*, (1958), dengan perbaikan; (B) Bentuk menhir mempunyai kesamaan pola hias dengan bejana perunggu. Sumber: Disporaparbud Kerinci; (C) Tunas paku muda sebagai inspirasi lahirnya motif keluk paku. Sumber: Hafiful Hadi dan Sunliensyar, *Jurnal Berkala Arkeologi UGM* Vol.37 Edisi No.1 Mei (2017): 51-68.

- Tingkat kesadaran dan olah pikir peserta didik pada jenjang kelas XII akan lebih mudah. Guru dapat memantik diskusi dengan memaparkan beberapa contoh karya seni rupa yang memiliki unsur-unsur kedekatan dengan lingkungan sehari-hari dan mengorelasikan dengan temuan-temuan karya seni rupa seperti contoh di atas.

b. Seni Rupa Terapan Berdasarkan Fungsi

Seni rupa terapan tidak dapat dilepaskan dari nilai guna untuk memenuhi dan membantu kehidupan sehari-hari manusia. Secara umum, seni memiliki fungsi untuk merangsang kreativitas dan daya bertahan hidup manusia, sedangkan dalam seni rupa terapan memiliki beberapa manfaat dalam kehidupan sehari-hari yang terbagi menjadi dua fungsi, yaitu:

1) Fungsi Kegunaan (Praktis)

Fungsi praktis atau kegunaan adalah kondisi di mana karya seni dapat membantu dan menunjang segala aktivitas kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa contoh yang sering ditemukan di sekitar adalah lemari, meja, kursi, senjata, peralatan rumah tangga dan benda-benda lain.

2) Fungsi Keindahan (Estetis)

Selain fungsi praktis, dalam karya seni rupa terapan juga mempertimbangkan fungsi estetis, sehingga setiap orang dapat menikmati keindahan wujud sebuah karya. Adapun contoh karya seni terapan yang memiliki fungsi estetis adalah kursi, atau lemari dengan ukiran yang indah; wayang dengan sungging yang tampak memesona dan filosofis, juga benda-benda lainnya yang sering kita temui di sekitar.

c. Seni Rupa Terapan Berdasarkan Wujud

Sebagaimana pembagian dalam seni rupa murni (*fine art*), seni rupa terapan (*applied art*) juga memiliki pembagian sesuai bentuk dan wujudnya:

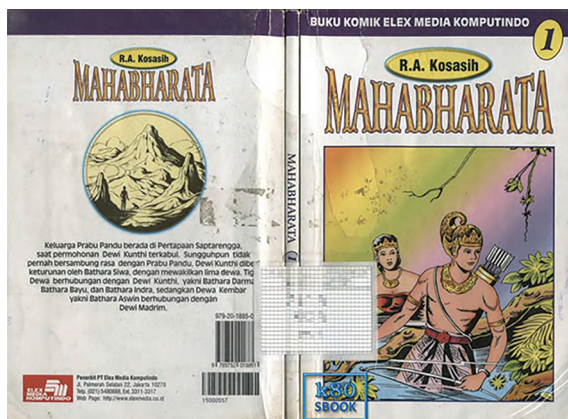
1) Dua Dimensi (Dwi Matra)

Karya seni rupa terapan dua dimensi, yaitu karya seni rupa yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, hanya bisa dilihat dari satu arah. Contoh karya seni rupa terapan dua dimensi adalah batik, wayang kulit, wayang kertas, komik, cerita bergambar, dan lain-lain.





Gambar 1.2. Beragam Kain Batik
Sumber: Karen Hardini (2021)



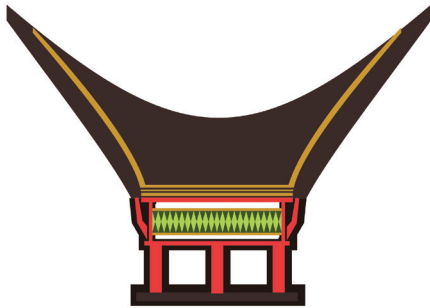
Gambar 1.3. Komik seri
Sumber: Buku Komik R.A. Kosasih
berjudul Mahabarata (2000)

2) Tiga Dimensi (Tri Matra)

Karya seni rupa terapan tiga dimensi, yaitu karya seni rupa yang dapat dilihat dari segala arah dan memiliki volume (panjang, lebar dan tinggi). Misalnya, seni patung, wayang golek, gerabah, keramik, lemari, topeng, vas, kendi, dan lain-lain.



Gambar 1.4. Mangkuk Keramik
Sumber: Karya Dyah Retno (2021)



Gambar 1.5. Rumah adat Tana Toraja



Gambar 1.6. Topeng kertas
Sumber: Karen Hardini (2021)

3) Karya Seni Video

Selain kehadiran karya seni rupa terapan dua dimensi dan tiga dimensi, sebagai kelanjutan tingkat tinggi dari karya tiga dimensi, hadir juga seni rupa video yang pengerjaannya banyak melibatkan perangkat teknologi. Karya video dapat diwujudkan menggunakan layar monitor. Aplikasi karya seni rupa video sebagai seni terapan biasanya tampil pada papan layar LED di jalan raya atau gedung-gedung. Layar seperti ini dapat menampilkan hasil karya-karya seni desain, ilustrasi, desain iklan, video animasi, dan lain-lain, yang memiliki fungsi untuk sarana promosi iklan.



Gambar 1.7. Karya seni instalasi video,
oleh Isaac Julien "*Ten Thousand Waves*"
Sumber: isaacjulien.com (2010)

- Untuk menunjang materi penerapan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, guru dapat memberikan contoh lain kepada peserta didik seperti proses menggambar yang dibuat menjadi sebuah video tutorial, hingga animasi-animasi kartun dalam televisi, dan lain-lain.

3. Jenis-Jenis Seni Terapan

Ada berbagai macam seni rupa terapan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, bahkan terkadang kita tidak menyadari bahwa benda tersebut merupakan karya seni rupa terapan. Berikut adalah beberapa jenis seni rupa terapan, yaitu:

a. Desain

Desain sebagai seni rupa terapan dapat meliputi perancangan gambar hingga pembuatan benda pakai yang digunakan untuk kebutuhan tertentu, seperti: desain produk, desain brosur, poster desain kemasan, dan lain-lain.



Gambar 1.8. Desain Bungkus
Sumber: Nurmala Putri Mardianti (2020)

b. Arsitektur

Arsitektur merupakan seni untuk merancang bangunan, baik secara keindahan maupun fungsi. Misalnya, bangunan rumah, galeri, kantor, masjid, gereja, sekolah, dan museum.



Gambar 1.9. Rumah Hanoi

c. Kriya

Kriya merupakan kerajinan tangan yang memerlukan keterampilan tinggi untuk membuatnya. Kebanyakan produk hasil seni kriya memiliki nilai guna dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pakaian dan perlengkapan busana merupakan contoh yang paling sering kita temui. Misalnya, baju, kursi, meja, tas, wayang kulit, topeng, senjata, dan lain-lain.



Gambar 1.10. Meja dan Kursi Kayu
Sumber: Karen Hardini (2021)



Gambar 1.11. Tas Tenun Lombok
Sumber: Karen Hardini (2021)

d. Ilustrasi

Ilustrasi pada dasarnya sebuah gambar yang dapat mencerminkan sebuah narasi atau teks cerita untuk memberi penjelasan kepada pembaca agar lebih mudah memahami. Biasanya ilustrasi memiliki jalan cerita yang memberi pemahaman kepada pembaca tentang suasana visual yang menyenangkan, akrab, sedih, menakutkan, dan indah. Gambar ilustrasi dapat diterapkan dalam buku-buku cerita bergambar, komik, dan lain-lain.



Gambar 1.12. Ilustrasi Komik berjudul “Kopi”
karya Faathir De Azzura
Sumber: Faatir De Azzura (2019)



Gambar 1.13. Ilustrasi buku cerita karya Tasya Nabiella
Sumber: Buku Cerita bergambar “Gemar Makan Sayur”, hlm 1 (2019)



Gambar 1.14. Ilustrasi berjudul "Burung Hud-hud"
karya Nurmala Putri Mardianti
Sumber: Nurmala Putri Mardianti (2019)

e. Patung

Beberapa karya patung dapat menjadi seni terapan ketika berfungsi untuk mengilustrasikan sesuatu, seperti patung manusia purba di museum, patung tokoh pahlawan, patung peraga, dan lain-lain.



Gambar 1.15. Patung Proklamator RI
Karya I Nyoman Nuarta
Sumber: Katalog Pameran Patung Nyoman Nuarta (1989)

B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

- Guru melaksanakan apersepsi.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Untuk memantik diskusi, guru menyampaikan pertanyaan.

Contoh pertanyaan:

- Apa saja benda-benda yang memiliki keindahan dalam kehidupan sehari-hari?
- Apakah setiap benda yang indah dapat memiliki fungsi?
- Coba sebutkan benda-benda apa saja yang pernah kalian gunakan?

- Apa yang dimaksud dengan seni rupa terapan?
- Apa fungsi seni rupa terapan bagi kehidupan manusia?
- Adakah yang bisa memberikan contoh karya seni rupa terapan?
- Adakah karya seni rupa terapan di sekitar kita?

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Untuk kegiatan pembelajaran dalam Unit 1, guru dapat menggunakan model *discovery-inquiry*. Model pembelajaran *discovery-inquiry* (*discovery-inquiry learning*) merupakan gabungan dari model *discovery learning* dan *inquiry*. Kedua model ini memiliki tujuan yang sama yaitu mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan guru. Pembelajaran *discovery* harus meliputi pengalaman-pengalaman belajar untuk kemudian dikembangkan oleh peserta didik. Sedangkan *inquiry* mengandung proses-proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, semisal merumuskan masalah sendiri, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, dan sebagainya.

Pembelajaran *discovery-inquiry* ini menitikberatkan pada proses pemecahan masalah, sehingga peserta didik harus melakukan eksplorasi untuk mendapatkan banyak informasi agar dapat menentukan konsep mentalnya sendiri dengan mengikuti petunjuk pendidik berupa pertanyaan yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran. Berikut tahapan-tahapan:

Tahapan	Tahapan Pelaksanaan Kegiatan
Tahap 1	Aktivitas Guru • Guru menstimulus peserta didik dengan menampilkan contoh gambar atau benda-benda yang tergolong seni rupa yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. <i>Seperti: kursi, meja, tempat pensil, dan benda-benda di sekeliling peserta didik yang memiliki nilai guna.</i>

	<i>Aktivitas peserta didik perlu terlihat</i> • Peserta didik mencari dan menampilkan benda-benda yang ada di sekelilingnya.
Tahap 2	<i>Aktivitas Guru</i> • Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi materi yang berkaitan dengan seni rupa terapan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. <i>Aktivitas peserta didik perlu terlihat</i> • Peserta didik bertanya tentang benda-benda yang dilihat dan ditemukan dalam keseharian, untuk kemudian mengaitkan dengan pertanyaan seputar materi.
Tahap 3	<i>Aktivitas Guru</i> • Guru membantu untuk mendiskusikan secara berkelompok objek benda apa saja yang masuk dalam seni rupa terapan. • Guru mengumpulkan semua informasi yang didapat. • Guru mengkomunikasikan kembali materi yang dibahas dan saling tukar informasi antar peserta didik dan guru. <i>Aktivitas peserta didik perlu terlihat</i> • Peserta didik berdiskusi sesuai kelompok. • Peserta didik mengumpulkan informasi. • Peserta didik bertanya dan bertukar pikiran tentang informasi yang didapat kepada guru atau antarteman.

Tahap 4	<i>Aktivitas Guru</i> • Guru menyimpulkan tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk laporan lembar kerja peserta didik. • Guru bertanya tentang hal yang belum dipahami atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada peserta didik berkaitan dengan materi yang sudah dipelajari. <i>Aktivitas peserta didik perlu terlihat</i> • Peserta didik menyimak, menulis, atau berpendapat atas simpulan guru terkait poin-poin informasi dalam kegiatan pembelajaran. • Peserta didik mengumpulkan berbagai pertanyaan (hipotesis).
Tahap 5	<i>Aktivitas Guru</i> • Guru bersama-sama dengan peserta didik membuktikan masalah dengan menyimpulkan materi yang telah dibahas. • Guru memberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang kurang dipahami. • Guru melakukan tes tanya jawab langsung terhadap materi yang dibahas. • Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan pembuktian dari hipotesis atau pernyataan yang telah dirumuskan berdasarkan hasil pengolahan informasi yang telah ada. <i>Aktivitas peserta didik perlu terlihat</i> • Peserta didik menyimak simpulan guru. • Peserta didik bertanya. • Peserta didik berdiskusi dengan melontarkan berbagai jawaban yang telah ditemukan kepada guru. • Peserta didik menulis dan merangkum hasil pembuktian informasi.

Tahap 6	<i>Aktivitas Guru</i> • Guru membantu peserta didik untuk menarik kesimpulan terhadap materi seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan hasil pengolahan informasi. <i>Aktivitas peserta didik perlu terlihat</i> • Peserta didik dapat mencatat informasi hasil pemecahan masalah yang disampaikan guru dari hasil diskusi.
---------	---

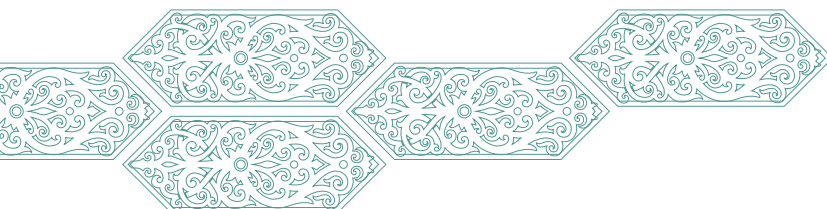
3. Kegiatan Akhir

- Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Menyimpulkan materi pembelajaran.
- Tindak lanjut.

4. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan alternatif dapat dilakukan apabila kegiatan di atas tidak dapat dilakukan atau mengalami beberapa elemen yang kurang, sehingga dapat menggantinya dengan beberapa alternatif sebagai berikut:

- Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, seperti: menulis di papan tulis/*slide PPT/storytelling* tentang materi yang akan dibahas/membagikan fotokopi materi pada halaman tertentu/menghadirkan benda-benda di sekitar yang dapat menunjang proses penyampaian materi pada peserta didik.
- Guru dapat melakukan proses pembelajaran dengan diskusi dua arah.
- Guru dapat menyampaikan materi dengan penerapan permainan (*games*) kepada peserta didik yang mencakup materi seni rupa dan keseharian.





Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas. Contoh:

- Apakah proses pembelajaran yang Anda terapkan dapat diikuti oleh peserta didik dengan baik?
- Bagaimana tanggapan peserta didik atas materi yang Anda sampaikan?
- Apakah peserta didik dapat menangkap dan merespons balik pertanyaan Anda dengan baik?
- Adakah kelemahan Anda saat kegiatan pembelajaran? Seperti penguasaan materi, metode dan teknik pembelajaran, mengatur durasi kegiatan, serta ketika menghadapi peserta didik?
- Apa saja penyebab kelemahan tersebut? Dan bagaimana sikap yang harus Anda persiapkan untuk memperbaikinya ke depan?
- Apa sajakah kelebihan Anda saat pelaksanaan kegiatan?; dan apa penyebabnya? Selanjutnya bagaimanakah cara Anda tetap mempertahankan kelebihan Anda?



Penilaian

Prosedur Tes : Tes Akhir (*Post Test*)

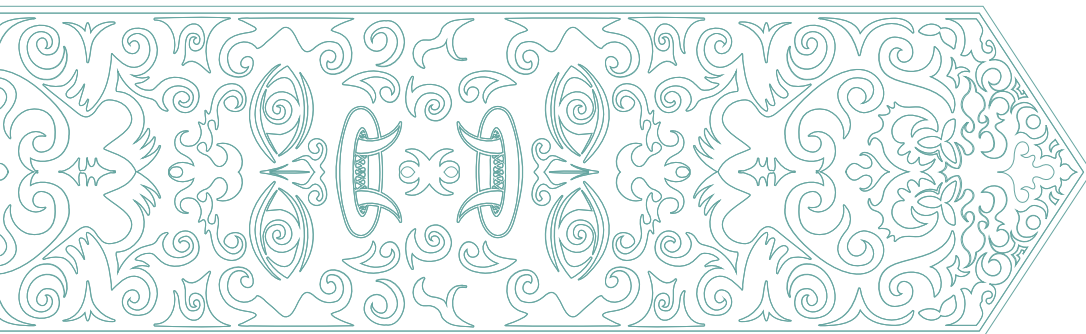
Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Tes : Uraian terbatas/Esai

Instrumen Tes : Soal teks, penugasan pada lembar kerja peserta didik

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Jelaskan perbedaan antara seni rupa murni dan seni rupa terapan.
2. Berikan contoh karya-karya seni rupa terapan yang ada di sekitarmu dan analisis bagaimana fungsinya.
3. Bagaimana nilai estetis karya seni rupa 3 dimensi (cari 2 contoh benda di sekitar).
4. Buatlah jurnal visual tentang seni rupa terapan yang ada di sekitar dan identifikasikan berdasarkan fungsi dan wujudnya.



1) Contoh LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama peserta didik :

Kelas :

Tema :

Tujuan Pembelajaran : Mengetahui, memahami, dan menganalisis berbagai karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari.

Petunjuk:

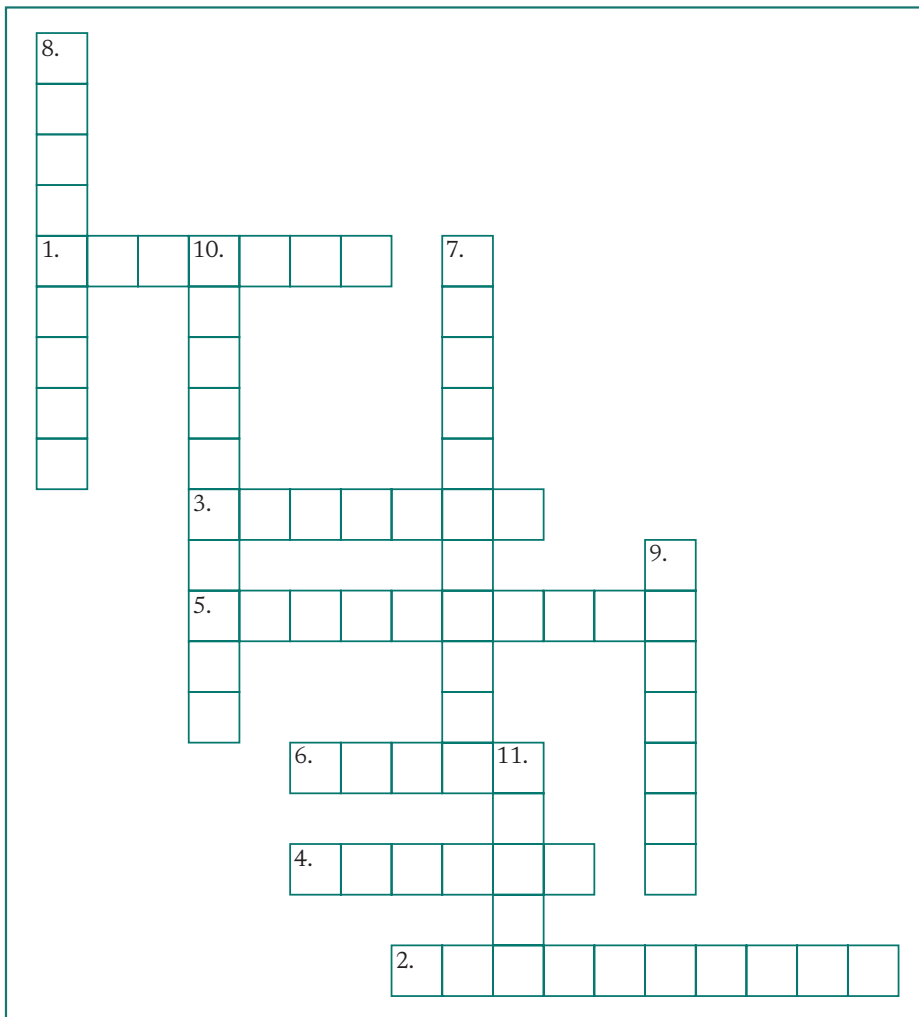
Contoh Penugasan:

Carilah dan amati 10 karya seni rupa terapan yang ada di sekitarmu, kemudian analisis sesuai jenis dan fungsinya!

No	Karya Seni Rupa terapan	Analisis karya
1		Wayang merupakan seni rupa terapan dua dimensi/dwimatra yang biasanya terbuat dari kulit atau kertas. Wayang termasuk dalam jenis seni kriya yang biasa digunakan sebagai media hiburan pada pementasan wayang kulit sesuai lakon dan jalan cerita.
2	Noken	Noken adalah tas anyaman dari kulit kayu yang multifungsi bagi wanita asli Papua. Terutama bagi Suku Dani di Lembah Baliem, Wamena Papua. Benda ini merupakan benda pakai yang dapat digolongkan dalam seni rupa terapan tiga dimensi. Noken biasa dipergunakan sebagai tas untuk membawa apa saja termasuk menggendong bayi, babi, anjing, ubi jalar, sayur dan barang lainnya. Biasa juga digunakan sebagai baju khususnya untuk remaja putri.
3		(.....)

2) lembar teka-teki silang, guru dapat menggandakan dan membagikan kepada peserta didik

Teka-Teki Silang Seni Rupa Terapan



Mendatar

1. Karya seni rupa yang memiliki nilai fungsi.
2. Karya seni rupa yang berwujud datar memiliki ukuran panjang dan lebar.
3. Padanan kata “keindahan”.
4. Gambar perancangan dalam seni rupa.
5. Padanan kata “bangunan” dalam seni rupa.
6. Gambar ilustrasi yang berada dalam kotak

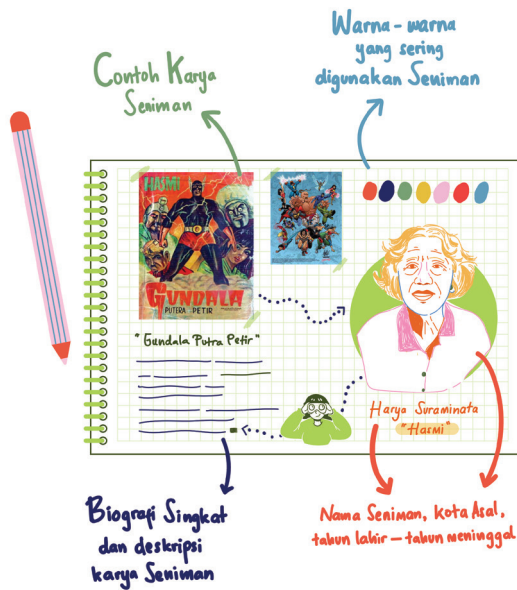
Menurun

7. Karya seni rupa yang dapat dilihat dari segala arah.
8. Gambar tentang ceritera.
9. Padanan kata “kegunaan”.
10. Kata seni terapan dalam Bahasa Inggris.
11. Karya seni rupa yang membutuhkan kerajinan tangan penciptanya.

***kunci jawaban** 1. Terapan 2. Dua dimensi 3. Estetik 4. Desain 5. Arsitektur 6. Komik
7. Tiga dimensi 8. Ilustrasi 9. Praktis 10. *Applied art* 11. Kriya

Pengelompokan Karya Seni Kriya Terapan

UNIT 2



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 2, diharapkan peserta didik dapat:

1. Mengenal berbagai alat, bahan dan para seniman (perajin) dalam penciptaan karya seni rupa terapan.
2. Mengelompokan dan menganalisis karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya.
3. Membuat jurnal visual dalam bentuk *moodboard* tentang seni rupa terapan menggunakan berbagai sumber dan pengetahuan yang dialami sehari-hari.



ELEMEN DAN SUBELEMEN CAPAIAN

Mengalami

- A.1 Mengalami, merasakan, merespons, dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni kriya terapan berdasarkan pengelompokannya dalam kehidupan sehari-hari.
- A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, dan alat dalam penciptaan karya seni kriya terapan.
- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.

Menciptakan

- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik terhadap karya seni kriya terapan dalam kehidupan sehari-hari.
- R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespons dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
- BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri

- Saya memiliki kesadaran untuk mencari dan memahami karya seni kriya terapan dalam lingkungan sehari-hari.

2. Bernalar kritis

- Saya mau membangun keterkaitan dan menyimpulkan apa saja benda-benda dalam kehidupan sehari-hari yang termasuk benda seni kriya terapan.

3. Berkebhinekaan Global

- Saya mau mengenal dan menghargai benda-benda seni kriya terapan yang dihasilkan dari berbagai budaya.

Deskripsi

Pada Unit 2, peserta didik akan mempelajari berbagai macam karya seni kriya terapan dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi: definisi dan perkembangan seni kriya terapan. Peserta didik kemudian diajak untuk mengenal dan mencari alat dan bahan pembuatan karya, macam-macam karya seni kriya terapan dan seniman (perajin) di balik penciptaan karya kriya terapan yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat menerapkan model pembelajaran yang menitikberatkan pada penggalian kemampuan peserta didik untuk mengimplementasikan gagasan mereka sendiri, menghasilkan suatu proyek dan mempresentasikan hasil akhir proyek. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui pembuatan jurnal visual berbentuk *moodboard* seputar perkembangan seni kriya terapan.

A. Pokok-Pokok Materi

Materi pada unit ini akan mengulas tentang penjelasan kriya terapan, perkembangan kriya berdasar kronologi sejarah dan aneka macam karya kriya terapan yang digunakan di masyarakat. Pokok materi dapat digunakan guru sebagai apersepsi dan untuk mendukung guru menjelaskan topik kegiatan baik secara mendalam maupun singkat.

1. Kriya Terapan

Kriya secara harfiah berarti kerajinan atau dalam bahasa Inggris disebut *craft*. Kriya adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan keterampilan tangan yang tinggi seperti ukir, tenun, anyam, pahat, dan sebagainya. Bahan-bahan karya kriya terfokus menggunakan material yang disediakan secara alami oleh alam, sehingga jika dirunut berdasar sejarahnya, benda-benda kriya telah hadir sejak manusia pertama kalinya memiliki keinginan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya seperti membuat tekstil, peralatan makan, senjata berburu, tameng, peti, batu nisan, dan masih banyak lagi yang lain. Kegiatan membuat benda-benda pakai dengan media alam kemudian digolongkan dalam kegiatan kriya atau kerajinan. Karya kriya yang memiliki nilai fungsi, perlu mempertimbangkan kesesuaian unsur ergonomisnya atau kenyamanan pakainya.

2. Perkembangan Kriya

a. Kriya Prasejarah (5000 SM)

Kriya pada masa ini muncul ketika manusia untuk pertama kalinya ingin memenuhi kebutuhan hidupnya seperti: mencari makanan, membuat pakaian, berburu, dan melindungi diri dari hewan buas. Benda kriya pada masa ini meliputi: kapak persegi dan kapak lonjong dari batu, tulang, dan tanduk hewan yang diasah, kendi dan tembikar yang terbuat dari tanah yang dibakar.

b. Kriya Masa Hindu (800 - 1400 M)

Benda-benda kriya di Indonesia banyak dihasilkan dari proses akulturasi budaya dan memunculkan berbagai ragam hias yang berfungsi untuk menampilkan keindahan benda kriya tersebut. Seperti ragam hias yang muncul dalam relief candi-candi, bangunan rumah, wayang kulit, alat makan dan peralatan rumah tangga dari logam yang juga identik dengan hiasan dan ornamen.

c. Kriya Masa Islam (1000 - 1250 M)

Setelah masuknya kebudayaan Hindu yang banyak memengaruhi penciptaan kriya, kebudayaan Islam juga turut menghasilkan bentuk tulisan-tulisan indah (kaligrafi) dan pola-pola gambar yang identik dengan budaya Islam. Contoh dari ragam bentuk tersebut tampak pada beberapa nisan kubur yang memiliki hiasan berpola tumbuhan dan geometris (lingkaran, persegi, segitiga).

Di Indonesia, pola-pola semacam itu banyak ditemukan pada batu nisan di Kerajaan Aceh, selain juga pecahan hiasan yang terdapat di situs Kerajaan Banten Lama. Berbagai benda peninggalan lainnya, pun menggunakan hiasan-hiasan berpola, seperti yang tampak pada kain batik, pusaka-pusaka, atau benda-benda untuk keperluan sehari-hari.

d. Kriya Modern (1800 - sekarang)

Kriya modern di Indonesia dimulai pada zaman kolonial di mana masyarakat mulai mendapatkan pendidikan yang mengedepankan nilai-nilai rasional serta kehidupan jasmaniah. Selain itu, ada pula sejumlah orang yang berinovasi untuk menggabungkan karya kriya tradisional dengan kriya baru menggunakan bahan-bahan industri. Pada zaman modern seperti saat ini, karya kriya lebih bersifat fungsional.

3. Macam-macam Kriya Terapan

a. Wayang

Wayang merupakan salah satu seni pertunjukan boneka asli Indonesia. Perkembangan wayang banyak mengalami proses percampuran budaya dan nilai-nilai keagamaan. Umumnya wayang dibuat menggunakan kulit kerbau atau sapi. Selain itu juga digunakan rumput kering untuk wayang suket, kayu untuk wayang golek dan kain untuk wayang potehi. Selain bahan yang telah disebutkan diatas dalam perkembangannya wayang dibuat dengan bahan beragam seperti sapu lidi, kertas, rotan, dan lain-lain. Wayang dapat dijumpai di dalam kebudayaan Jawa dan Bali. Bentuk wayang banyak dipengaruhi oleh kisah Mahabarata dan Ramayana.



Gambar 2.1. Wayang Kulit
Gunungan Gaya Jogja Karya Sagiyo.
Sumber: Katalog pameran besar seni kriya
UNDAGI, hlm 93 (2016)



Gambar 2.2. Wayang Sodo
(wayang dari lidi)
Karya Marsono Hadi Wardoyo
Sumber: Anindia Amalia Ulfa (2020)

Bahan:

Kulit kerbau/sapi, lidi daun kelapa, kertas, rotan, jerami, rumput kering.

Alat:

Pahat besi

Teknik:

Pahat, ukir

b. Anyaman, Tenun, dan Rajut

Menganyam, menenun dan merajut merupakan suatu teknik pembuatan karya seni kriya yang dilakukan dengan cara menyisipkan dan menyilangkan benang ke arah yang berlawanan, sehingga membentuk suatu objek baru yang indah dan menarik. Teknik semacam ini banyak dimanfaatkan untuk pembuatan benda pakai dalam kebutuhan sehari-hari seperti selimut, baju, tikar, tas, dan sebagainya. Adapun bahan yang dapat digunakan untuk membuat seni kerajinan tersebut ialah rotan, serat daun kering, dan aneka benang. Sebagai alatnya, dapat menggunakan alat tenun tradisional maupun jarum jahit untuk mengasah keterampilan tangan. Seiring perkembangannya, anyaman dan tenunan sebagai produk berdaya guna menjadi semakin beragam. Hal itu sejalan dengan perkembangan bahan dan teknik yang dapat digunakan.



Gambar 2.3. Anyaman Eceng Gondok
Sumber: Nurmala Putri Mardianti (2020)



Gambar 2.4. Kain Tenun Khas Mollo, NTT
Sumber: Dokumentasi Residensi, Dyah Retno (2021)



Gambar 2.5. Tas Rajut
Sumber: Karen Handini (2021)

Adapun untuk bahan yang bisa digunakan dalam seni menganyam yaitu:

Daun pandan, rotan, bambu, janur, daun lontar, kertas, kulit kambing, eceng gondok, hingga daun pisang.

c. Kriya Keramik

Keramik merupakan karya seni rupa yang terbuat dari bahan dasar tanah liat. Kerajinan ini sudah ada sejak zaman dulu dan banyak dimanfaatkan sebagai perabotan rumah tangga. Untuk teknik pembuatannya, tanah liat mulai dibentuk secara manual dengan menggunakan piringan putar hingga mencapai bentuk yang diinginkan, kemudian dikeringkan dan dibakar. Bakaran pada tahap pertama ini dinamakan sebagai gerabah. Untuk proses selanjutnya, gerabah dilapisi dengan cairan pewarna

tertentu, kemudian dibakar dengan suhu tinggi sehingga menjadi keramik mengkilat (porselen) seperti yang tampak pada gerabah, genteng rumah, guci, vas, celengan, dan sebagainya.



Gambar 2.6. Piring Keramik (kiri),
Celengan Gerabah Binatang Jago (kanan)
Sumber: Karen Handini (2021)



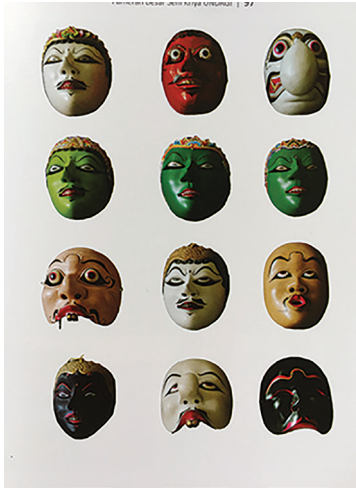
Gambar 2.7. Gerabah
Sumber: Novita Wahyuningsih (2016)



Gambar 2.8 Guci Keramik
Sumber: Evy Fenny Handayani (2021)

d. Kriya Ukir

Mengukir adalah salah satu jenis teknik yang lazim digunakan untuk menghasilkan karya seni rupa. Istilah mengukir biasanya dipahami sebagai teknik pembentukan objek pada suatu benda dengan cara memahat bagian-bagian tertentu yang akan dibuang untuk mewujudkan obyek yang diinginkan. Bahan yang dapat digunakan cukup beragam, namun harus berupa bahan keras seperti kayu, bambu, batu, dan sejenisnya. Karya seni rupa yang lazim dihasilkan dengan teknik ukir berupa karya dua dan tiga dimensi.



Gambar 2.9. Topeng Klasik “Cerita Panji”,
Gaya Yogyakarta, Karya Supana
Sumber: Katalog Pameran Seni Kriya
UNDAGI, hlm 97 (2016)



Gambar 2.10. Ukiran dalam Pamaje “Pisau
Serbaguna” asal Lombok, Karya Agus Purwanto
Sumber: Katalog Pameran Seni Kriya
UNDAGI, hlm 107 (2016)



Gambar 2.11. Meja Kreasi dengan judul “Harmoni”,
Karya Nanang Apriyanto
Sumber: Katalog Pameran Seni Kriya
UNDAGI, hlm 154 (2016)

e. Kriya Batik

Kriya batik adalah salah satu seni media tekstil yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti pakaian, celana, kerudung, dan lain-lain. Batik adalah sebuah teknik menggambar di atas kain, dengan menggunakan lilin sebagai media utamanya dan canting sebagai alatnya. Kini batik telah mengalami banyak perkembangan dari segi teknik, media, pewarnaan, hingga motifnya.



Gambar 2.12. Aktivitas membatik dengan menelusur gambar menggunakan canting yang diisi lilin panas
Sumber: Dessy Rachma (2018)



Gambar 2.13 Batik *storytelling*:
Perjalanan ke Barat
Sumber: Katalog Pameran Seni Kriya UNDAGI,
hlm , (2016)



Gambar 2.14. Batik Kreasi Pesisir
Sumber: Karen hardini (2020)



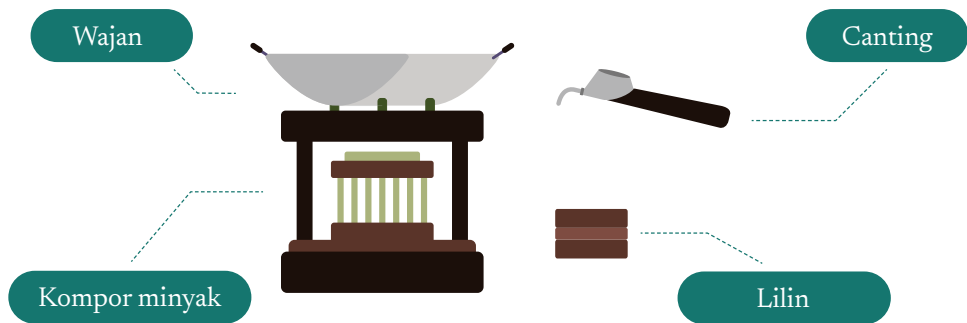
Gambar 2.15. Tempat Pensil Kreasi Batik
karya anak-anak *Art for Children* Yogyakarta.
Sumber: Karen (2019)

Berikut adalah alat yang digunakan untuk membatik



Gambar 2.16. Alat cap batik terbuat dari limbah kertas

Sumber: Karen (2019)



e. Kriya Logam

Seni kriya logam terbuat dari berbagai macam material logam, seperti besi, tembaga, perak, emas, dan kuningan. Adapun bahan-bahan tersebut dapat diolah menjadi berbagai macam hasil karya seni kriya, baik dengan teknik pahat, teknik sambung, maupun dengan teknik cetak/cor; seperti yang tampak pada suvenir, perhiasan, senjata, guci, lampu gantung, hiasan kaligrafi, peralatan makan, vas bunga, dan uang keping.



Gambar 2.17. Perajin logam keris

Sumber: goodnewindonesia.com (2021)



Gambar 2.18. Gantungan kunci logam arta,
Karya Supana
Sumber: Karen Handini (2020)



Gambar 2.19. Senjata Keris
Sumber: Katalog Pameran
Seni Kriya UNDAGI, hlm 95 (2016)



Gambar 2.20. Peralatan Makan Logam
Sumber: tribunnews.co.id (2018)



Gambar 2.21. Senjata Rencong Asal Aceh
Sumber: kebudayaan.kemdikbud.go.id (2021)

Siapakah Mereka?

Seniman Seni Kriya disebut **Kriyawan**

Marsono Hadi Wardoyo (1948) merupakan warga Desa Bejiharjo, Yogyakarta yang berhasil menciptakan kreasi unik wayang lidi (*sodo*) dari daun pohon kelapa. Sejak kecil, ia telah mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan wayang dan seni pedalangan, namun harga wayang kulit pada masa itu tergolong mahal dan sulit ditemukan lalu ia menciptakan kreasi tokoh wayang dari rumput-rumput di sekitar rumah. Karena wayang dari rumput tergolong mudah rusak, ia kemudian menciptakan inovasi wayang kulit tang terbuat dari lidi.





Sukasman lahir di Yogyakarta pada tahun 1937. Ia merupakan maestro yang memiliki andil besar terhadap pelestarian wayang ketika UNESCO menetapkan wayang sebagai salah satu pusaka tak benda. Selain itu, ia juga dikenal sebagai kreator Wayang Ukur Yogyakarta. Saat pentas berlangsung, para penonton disuguhkan sebuah pertunjukan wayang yang dikemas dengan memadukan seni teater, tari, musik gamelan dan sastra. Selain itu, ia juga kerap berinovasi memadukan seni pedalangan dengan tata cahaya yang menawan.

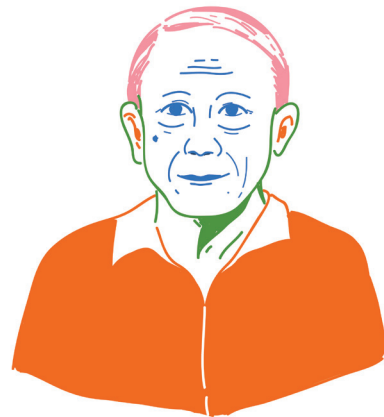
Alfonsa Horeng adalah seorang seniman tenun perempuan kelahiran Nita, Kabupaten Sikka, Flores, 1 Agustus 1974. Berkat kemampuannya membuat tenun ikat, ia bisa menjelajah ke berbagai negara dan meraih beberapa penghargaan, di antaranya *Meexa Award* (2006), *Australian Leadership Award* (2008), *She Can Tupperware Award: Inspire Women* (2010), *Kartini Award* (2011), *Master Weaver of Flores Indonesian by Fashion Institute of Technology, Manhattan, New York, US* (2012), dan *Indonesia Digital Women Award: Cultural Artist* (2013). Selain itu, ia juga mendirikan sanggar yang diberi nama *Lepo Lorun* yang artinya “rumah tenun”. Dengan *Lepo Lorun* miliknya, ia memberdayakan para penenun di wilayah Maumere dan sekitarnya.





Timbul Raharjo lahir di Kasongan, Bantul, Yogyakarta, daerah yang terkenal sebagai penghasil gerabah. Sebagai perajin sekaligus pengusaha yang cukup sukses, Timbul mendirikan *showroom* pada tahun 1996 dan diberi nama “Timboel Keramik”, berlokasi di Kasongan, Tirto, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul. Kerajinan gerabah yang dipajang di *showroom* Timbul merupakan gerabah seni atau keramik hias. Motif-motifnya disesuaikan dengan pesanan. Dari segi bahan, Timbul Raharjo menggunakan tanah liat yang diambil dari daerah Kasongan. Ia mengolah sendiri bahan baku tersebut hingga menjadi keramik yang siap pakai.

S.P. Gustami merupakan seniman kriya yang lahir pada tahun 1943 di Rembang, Jawa Tengah. Ia mulai mengenal seni kriya kayu sejak mengenyam pendidikan di Sekolah Teknik Negeri (STN) Jepara, Jurusan Ukir pada tahun 1958. Setelah lulus dari STN tahun 1961, ia melanjutkan studi di Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) Yogyakarta, dengan mengambil Jurusan Batik. Meski demikian, Gustami sangat menguasai seni kriya ukir. Kini ia telah sukses menjadi seorang seniman dan juga dosen.



Amri Yahya lahir di Sukaraja, Sumatera Selatan, 1939. Beliau adalah pelopor seni lukis batik kontemporer karena inovasinya mengembangkan batik klasik menjadi batik lukis dengan mengangkat isu keanekaragaman hayati Indonesia.

Ki Empu Djeno Harumbrodjo (1929-2006) adalah salah satu pembuat keris keramat ternama yang karyanya dijual di dalam dan luar Indonesia, salah satunya adalah keris dapur Jangkung Mangkunegoro yang milik Sultan Hamengkubuwana IX. Dalam proses pembuatannya, Empu Djeno menciptakan keris yang memiliki kekuatan supranatural yang sesuai dengan karakteristik pemiliknya. Sejak tahun 1953 hingga 2003, Empu Djeno telah menghasilkan 235 keris. Adapun seorang pembuat keris dapat disebut Empu bila mampu menghasilkan kekuatan supranatural pada suatu keris sehingga benda tersebut dapat memberikan peruntungan, panen melimpah, menyembuhkan penyakit, hingga mencegah kematian.



4. Pembuatan *Moodboard*



Gambar 2.22. Contoh *Moodboard*

Sumber: [1granary.com/New Waves Angela Chiang](https://1granary.com/New-Waves-Angela-Chiang) (2016)

Moodboard adalah papan inspirasi yang sering digunakan oleh desainer sebelum mulai membuat proyek. Papan tersebut berisi dokumentasi foto-foto inspirasi, alat, bahan, tekstur, warna, corak, hingga sketsa bentuk karya yang akan dibuat. Kegiatan ini dilakukan untuk menentukan arah keindahan, warna dominan, bentuk pola dalam pembuatan karya seni agar dapat terpantau dengan baik.

Guru dapat meminta peserta didik untuk membuat jurnal visual berbentuk *moodboard* (media visual belajar dengan mengumpulkan gambar-gambar yang bertujuan untuk presentasi), yang berperan sebagai media kreasi peserta didik untuk menciptakan sebuah karya yang menarik dan juga dapat berfungsi menajamkan pemahaman materi yang didapat.

Tahap-tahap membuat *moodboard*:

1. Menentukan tema *moodboard* dengan membuat *mind maps*.
 - *Penentuan tema dengan pembuatan moodboard dapat dibalik tergantung apa yang pertama ditemukan oleh desainer.*
2. Membuat *mind mapping* (teknik menguraikan rincian dari tema dan memahami konsep secara menyeluruh) hingga menemukan kesimpulan untuk dijadikan tema *moodboard*.
3. Menyiapkan alat dan bahan.
 - a. Gambar-gambar yang sesuai dengan tema materi seni kriya terapan (tokoh, narasi materi, karya, dan sebagainya) sesuai kebutuhan.
 - b. Lem kertas.
 - c. Spidol hitam/warna-warni sesuai kebutuhan.
 - d. Hiasan pendukung (disesuaikan dengan keinginan dan tema yang diangkat).
4. Menggunting gambar yang dirasa menarik sesuai bentuk/warna/tokoh/karya, dan lain-lain., dengan ukuran yang dinamis (bisa besar/kecil) dan bentuk (segitiga, persegi, lingkaran, dan sebagainya) sesuai yang diinginkan.
5. Menyesuaikan tata letak gambar-gambar yang telah digunting sebelum ditempel di media (kertas A4/A3/A2).
 - *Mainkan komposisi bentuk (besar kecil/kotak/bulat/segitiga) boleh ditumpuk atau bersinggungan agar lebih menarik dan dinamis.*
6. Menempelkan potongan-potongan gambar menggunakan lem kertas.
7. *Finishing* (dapat dilakukan dengan menghias *moodboard* dengan gambar-gambar/garis/ornamen-ornamen menarik).

B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

- a) Guru melaksanakan apersepsi.
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c) Untuk memantik diskusi, guru menyampaikan pertanyaan.

Contoh pertanyaan:

- Apakah setiap benda seni kriya selalu memiliki fungsi? Adakah yang tidak?
- Cobalah sebutkan benda-benda seni kriya apa saja yang pernah kalian gunakan?
- Adakah yang pernah berlibur atau melakukan kunjungan ke tempat-tempat wisata yang terdapat aneka suvenir/cendera mata? Jika iya, apa saja yang kalian temukan?
- Coba sebutkan kerajinan apa saja yang ada di daerah kalian? Seperti apa bentuknya? Dan apakah kerajinan itu indah dan memiliki fungsi?
- Adakah yang pernah memiliki pengalaman membuat/melihat perajin membuat (misalnya: batik, tas noken, topeng, asbak, kursi, piring, guci, dan lain-lain? **guru dapat meminta peserta didik untuk sedikit berbagi pengalaman pribadi agar memantik semangat peserta didik lain.*
- Seberapa penting benda-benda seni kriya bagi kehidupan kita?

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Kegiatan pembelajaran dalam unit ini menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL). PJBL memungkinkan peserta didik untuk memecahkan permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya.

Berikut adalah tahapan kegiatan perancangan *moodboard* sesuai dengan kaidah tahapan model pembelajaran PJBL:

Membuka pembelajaran dengan pertanyaan mendasar dan menantang

Guru dapat meminta peserta didik untuk mencari dan membaca materi dari berbagai sumber untuk memantik pengetahuan peserta didik. Kemudian dilanjutkan guru membuka dengan pertanyaan yang mendasar dan esensial yang berangkat dari tujuan melakukan aktivitas proyek yaitu pembuatan jurnal visual berbentuk *moodboard* seputar seni kriya terapan.

Guru memberi pertanyaan pemantik seputar proyek

- Bagaimana cara membuat *moodboard*?
- Apa saja yang harus dilakukan sebelum memulai pembuatan *moodboard*?

Merancang dan membuat *moodboard*

Guru mendampingi peserta didik merencanakan proyek pembuatan *moodboard* seni kriya terapan secara kolaboratif yang diharapkan agar peserta didik dapat timbul perasaan “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main pembuatan proyek, meliputi: waktu pembuatan, konten/isi yang dimuat dalam infografis seni kriya terapan, dan juga pemilihan aktivitas yang dapat mendukung penyelesaian proyek.

Tahapan membuat *moodboard*

Kegiatan Guru:

- Memperlihatkan contoh *moodboard* pada peserta didik untuk memantapkan gambaran penugasan.
- Menentukan jadwal penggarapan proyek dan waktu penyelesaian.
- Membimbing peserta didik menentukan tema.
- Memonitor jalannya proyek pembuatan *moodboard*.

Kegiatan peserta didik:

- Menguraikan beberapa unsur tema seni kriya yang akan diangkat sehingga menemukan, *misalnya*, tema “perkembangan kriya di Jawa”.
- Mengumpulkan gambar-gambar sesuai tema (dapat dicetak komputer atau digambar secara manual) sesuai ukuran dan bentuk yang diinginkan.
- Menggunting gambar sesuai ukuran yang diinginkan.
- Mengatur *layout* dalam media kertas A3 sesuai komposisi dan tempel pada kertas.
- Menghias dengan berbagai macam ornamen menarik menggunakan spidol warna-warni.

Penilaian Hasil Produk

Guru melakukan proses penilaian hasil produk yang mengacu pada standar penilaian. Penilaian hasil produk ini dapat dilakukan dengan cara menampilkan hasil karya di kelas, kemudian dipresentasikan secara bergantian, dan melakukan diskusi tanya-jawab antarkelompok.

Evaluasi Proses

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

3. Kegiatan Akhir

- a) Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- b) Menyimpulkan materi pembelajaran seni kriya terapan dan penegasan kembali tentang proyek peserta didik.
- c) Tindak lanjut.

4. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan alternatif dapat dilakukan apabila kegiatan di atas tidak dapat dilakukan atau mengalami beberapa elemen yang kurang, sehingga dapat menggantinya dengan beberapa alternatif sebagai berikut:

- a) Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, seperti: menulis di papan tulis/*slide* PPT/*storytelling*/menampilkan video pembuatan *moodboard* untuk memperjelas penyampaian materi dan penugasan.
- b) Guru dapat menyampaikan materi dengan penerapan permainan (*games*) kepada peserta didik yang mencakup materi seni rupa dan keseharian.
- c) Guru mengganti media pembuatan *moodboard* dengan gambar-gambar manual, atau *mix media* dengan bahan alam. Seperti daun kering, kardus, dan sebagainya.



Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas. Contoh:

- Bagaimana tanggapan peserta didik atas materi yang Anda sampaikan?
- Apakah peserta didik dapat menerima penjelasan penugasan proyek dengan baik?
- Adakah kelemahan Anda saat kegiatan pembelajaran? Seperti penguasaan materi, metode dan teknik pembelajaran, mengatur durasi kegiatan, serta ketika menghadapi peserta didik?
- Apa saja penyebab kelemahan Anda tersebut? Dan bagaimana sikap yang harus Anda persiapkan untuk memperbaikinya ke depan?
- Apa sajakah kelebihan Anda saat pelaksanaan kegiatan?
- Bagaimanakah cara Anda tetap mempertahankan kelebihan Anda?

Penilaian

Prosedur Tes : Guru meminta peserta didik membuat *moodboard* seputar materi seni kriya

Jenis tes : Proyek

Bentuk Tes : Jurnal visual *moodboard*

Instrumen Tes : Hasil akhir karya penciptaan dan presentasi

Soal

Buatlah *moodboard* yang menarik tentang seni kriya terapan mencakup definisi, ragam, alat, bahan, teknik, dan seniman yang menyertainya. Anda dapat membuat menggunakan media komputer, gambar manual, atau kreasi media yang lain. Lihat contoh di bawah ini!

Rubrik Penilaian Hasil Akhir Penciptaan Karya dan Presentasi

Aspek Penilaian		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Aspek konten	Kesesuaian dengan materi pembelajaran.				
	Kelengkapan cakupan materi.				
	Keruntutan materi dan mudah dipahami (sistematis, runtut, dan alur jelas).				
Aspek visual	Kreatif dalam eksplorasi dan eksperimentasi menggunakan berbagai bahan.				
	Komposisi warna dan bentuk.				
	Keseimbangan				
	Kebersihan				

Penciptaan Karya Kriya

UNIT 3



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 3, diharapkan peserta didik dapat:

1. Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya.
2. Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya.
3. Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya.



ELEMEN DAN SUBELEMEN CAPAIAN

Menciptakan

- C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
- C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya, serta visi penciptaan.
- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan
- BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespons dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
- BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.
- BBA.4 Meninjau dan membarui karya pribadi.

Berdampak

- D.1 Memilih, menganalisis dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.
- D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri

- *Saya memiliki kesadaran untuk mencari dan memahami karya seni kriya terapan dalam lingkungan sehari-hari.*

2. Bernalar kritis

- *Saya mau membangun keterkaitan dan menyimpulkan apa saja benda-benda dalam kehidupan sehari-hari yang termasuk benda seni kriya terapan.*

3. Kreatif

- *Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan.*

Deskripsi

Pada Unit 3 ini peserta didik akan melakukan kegiatan penciptaan karya dengan menggunakan metode berurutan mulai dari: 1) memilih referensi ciptaan, 2) merancang konsep, 3) memilih bahan, 4) mencipta, dan 5) menjelaskan. Untuk menguasai materi, guru dapat memilih pendekatan berbasis kegiatan untuk melibatkan peserta didik agar mendapat pengalaman secara maksimal dalam mengasah kemampuan penciptaan karya seni dengan langkah-langkah seperti: memberikan ide referensi karya seniman-seniman dengan mengulas bab 2; mendampingi peserta didik untuk merancang gagasan ide dalam bentuk gambar, membantu (bila perlu) dalam menemukan alat dan bahan yang tepat untuk mencipta karya seni. Kompetensi peserta didik pada Unit 3 dinilai melalui hasil akhir karya dan cara peserta didik mempresentasikan karya. Sistem penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan rubrik.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

A. Pokok-pokok Materi

1. Konsep Eksplorasi dan Eksperimen dalam Berkarya

Eksplorasi merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris “*exploration*” yang berarti penjelajahan. Dalam seni rupa, eksplorasi dikaitkan dengan kegiatan pengolahan ide yang berasal dari dalam (internal) diri manusia itu sendiri maupun dari luar (eksternal) seperti faktor lingkungan dan informasi sekitar. Kegiatan eksplorasi internal maupun eksternal akan membantu mengembangkan objek dan gagasan dalam berkarya.

Adapun tahapan eksplorasi antara lain:

- 1) Persiapan media alat dan bahan: menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam berkarya.
- 2) Pembuatan sketsa: tahapan merancang bentuk karya dari ide dan gagasan.

Setelah mengeksplorasi ide dan gagasan menjadi bentuk sketsa, tahapan selanjutnya dalam proses penciptaan karya seni adalah eksperimen bahan. Eksperimen adalah aktivitas percobaan untuk menggunakan alat dan membentuk bahan menjadi bentuk baru mendekati konsep yang telah dirancang pada sketsa. Pada proses ini peserta didik dapat memperkirakan bentuk-bentuk apa saja yang dapat dicapai dengan alat dan bahan yang mereka gunakan. Jika pada proses eksperimen bahan terjadi kendala seperti ketidakcocokan gagasan dengan alat dan bahan yang digunakan, maka peserta didik dianjurkan untuk mengganti alat dan bahan sesuai dengan bentuk dari ide dan gagasan lainnya. Namun, sebaiknya tidak terlalu keluar dari konsep Kriya.

1. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

- 1) Guru melaksanakan apersepsi.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Guru memilih salah satu atau beberapa pilihan aktivitas.
- 4) Guru menampilkan contoh karya seni dari kegiatan yang akan dihasilkan oleh peserta didik. Contoh gambar dapat diunduh dari laman pencarian *Google* atau *Pinterest* dengan kata kunci atau pada halaman lampiran Unit 3.

- 5) Guru memandu peserta didik dengan menyampaikan instruksi
- 6) Guru mengenalkan alat dan bahan dari pilihan aktivitas di bawah ini:
 - Membuat topeng dengan menggunakan kardus bekas.
 - Membuat batik dengan menggunakan lem.
 - Membuat wayang kertas dengan mengacu pada tokoh-tokoh dalam cerita rakyat pilihan peserta didik.
 - Membuat anyaman dari benang wol dan patahan ranting.
 - Membuat alat makan dengan menggunakan tanah liat polimer.
- 7) Guru dapat menciptakan kegiatan sesuai kondisi dan ketersediaan bahan yang ada, diluar pilihan aktivitas yang dicontohkan.

b. Detail Kegiatan Pilihan-pilihan Aktivitas untuk Membuat Karya Kriya

Kegiatan pembelajaran dalam unit ini menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) yang terstruktur untuk mengacu pada perancangan karya akhir kriya. Seluruh aktivitas pada unit ini dilakukan setidaknya 3 kali pertemuan dengan estimasi 2 jam pelajaran di setiap pertemuannya. Kegiatan dapat terbagi menjadi tiga sesi dan berjalan sebagai berikut:

Menyusun Agenda/Jadwal aktivitas proyek Pertemuan pertama merupakan tahapan pengenalan antara peserta didik dengan materi eksplorasi dan eksperimentasi. Pada pertemuan ini, peserta didik mendapat penjelasan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan aktivitas yang dipilih oleh guru. Jika memungkinkan, pada pertemuan pertama peserta didik dapat mulai merancang bentuk karya. Hasil akhir pertemuan ini bisa berbentuk sketsa rancangan.

Monitoring Jalannya Proyek

Pertemuan kedua digunakan untuk mengadakan proses eksperimentasi dan eksplorasi alat dan bahan yang tepat sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada pertemuan pertama hingga tahap penyelesaian karya. Pada pertemuan kedua ini, guru memantau monitoring proses jalannya proyek.

Penilaian Hasil Produk dan Evaluasi Proses

Pertemuan ketiga adalah tahapan penyelesaian akhir karya dan pengecekan ulang apakah terdapat kendala-kendala saat proses penciptaan karya.

Guru dapat memilih salah satu pilihan aktivitas atau membuat sendiri kegiatan penciptaan kriya. Guru bisa memilih salah satu kegiatan dari pilihan di bawah ini:

Penciptaan Karya

Topeng Kardus Raksasa

Guru memberi pertanyaan pemantik seputar proyek

- 1) Bagaimana memanfaatkan limbah kardus menjadi karya seni kerajinan?
- 2) Apakah topeng dapat dibuat dengan menggunakan kardus?

Merancang Proyek

- 1) Guru menampilkan contoh karya yang akan dibuat dengan *print out* dari laman pencarian *Google* atau *Pinterest* atau mencetak gambar pada laman yang telah disediakan dalam lampiran unit.
- 2) Guru memberikan pilihan bentuk warna dan visual yang dapat dieksplorasi atau diolah ulang dengan referensi bentuk topeng-topeng suku Dayak atau Asmat.
- 3) Guru mendampingi peserta didik untuk merancang bentuk dan warna ke dalam gambar atau sketsa.
- 4) Guru menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan peserta didik sebagai media eksplorasi dan eksperimentasi:
 - kardus
 - alternatif pilihan: kertas koran dapat diganti dengan ranting atau dedaunan
 - lem putih/lem kayu (bila ada)
 - kuas
 - cat

- 5) Guru mendampingi peserta didik menyelesaikan karya dan menanyakan kendala yang mereka temukan.

Aktivitas peserta didik:

- 1) Membuat bentuk sesuai dengan sketsa yang telah dirancang.
- 2) Memberi lem pada permukaan yang akan disatukan.
- 3) Memberi warna sesuai dengan rancangan yang dibuat.



Gambar 3.1. Kegiatan dan hasil membuat topeng menggunakan kardus

Sumber: Dessy Rachma (2021)

Batik Lem

Guru memberi pertanyaan pemantik seputar proyek

- 1) Bagaimana membuat batik tanpa menggunakan lilin?
(jika guru dapat melaksanakan kegiatan dengan menggunakan perangkat membatik secara lengkap, maka sangat diperbolehkan)

Merancang Proyek

Aktivitas Guru:

- 1) Menampilkan contoh karya yang akan dibuat dengan *print out* dari laman pencarian *Google* atau *Pinterest* atau mencetak atau menggandakan gambar pada laman yang telah disediakan dalam lampiran unit.
- 2) Memberikan pilihan bentuk warna dan visual yang dapat dieksplorasi atau diolah ulang dengan referensi motif tradisi yang ada di Indonesia (Dayak, Toraja, Asmat, Pekalongan, Jogja, Jawa Timur, dan lain-lain).

- 3) Mendampingi peserta didik untuk merancang bentuk dan warna ke dalam gambar rancangan atau sketsa.
- 4) Menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan peserta didik sebagai media eksplorasi dan eksperimentasi:
 - kain belacu
 - lem kayu (putih)
 - botol plastik dengan ujung lancip (lihat gambar 3.2.)
 - cat akrilik/pewarna tekstil
- 5) Mendampingi peserta didik menyelesaikan karya dan menanyakan kendala yang mereka temukan.

Aktivitas peserta didik:

- 1) Membuat bentuk motif sesuai dengan sketsa yang telah dirancang.
- 2) Memberi lem dengan mengikuti bentuk gambar.
- 3) Memberi warna sesuai dengan rancangan yang dibuat dalam sketsa.
- 4) Merendam dengan air untuk menghilangkan lem.



Gambar 3.2. Kegiatan membuat batik dengan alternatif media lem kayu

Sumber: Dessy Rachma (2021)

Pewayangan Cerita Rakyat

Guru memberi pertanyaan pemantik seputar proyek

- 1) Bagaimana menggambarkan karakter tokoh cerita rakyat dalam bentuk “wayang”?
- 2) Bagaimana membuat wayang dan pementasannya?

Merancang Proyek

Aktivitas Guru:

- 1) Menampilkan contoh karya yang akan dibuat dengan *print out* dari laman pencarian *Google* atau *Pinterest* atau mencetak gambar pada laman yang telah disediakan dalam lampiran unit.

- 2) Memberikan pilihan cerita rakyat setempat untuk dijadikan pewayangan.
- 3) Mendampingi peserta didik memilih cerita rakyat yang akan dijadikan penokohan dalam bentuk karakter wayang.
- 4) Mendampingi peserta didik merencanakan bentuk penokohan karakter (menggambar dan sketsa).
- 5) Menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan peserta didik sebagai media eksplorasi dan eksperimentasi:
 - kertas hitam atau putih.
 - bambu yang telah diiris tipis/tusuk satai, atau dapat juga menggunakan lidi atau rotan.
 - selotip, gunting, kardus boks.
 - pewarna (bila perlu).
 - kertas minyak warna putih.
 - cahaya (senter/lentera/lilin).
- 6) Guru mendampingi peserta didik menyelesaikan karya dan menanyakan kendala yang mereka temukan.

Aktivitas Peserta Didik:

- 1) Peserta didik membuat gambar di atas kertas hitam atau putih atau kertas warna lain.
- 2) Peserta didik memotong gambar dan membuat detail dengan melubangi kertas menggunakan gunting atau alat pelubang lain (*cutter/tusuk gigi/jarum*).
- 3) Peserta didik menyiapkan arena pementasan.



Gambar 3.3. Contoh hasil karya membuat wayang dari kertas warna hitam

Sumber: Dessy Rachma (2020)

Anyaman Ranting

Guru memberi pertanyaan pemantik seputar proyek

- 1) Bagaimana memanfaatkan ranting pohon sebagai media anyam?

Merancang Proyek

Aktivitas Guru:

- 1) Menampilkan contoh karya yang akan dibuat dengan *print out* dari laman pencarian *Google* atau *Pinterest* atau mencetak gambar pada laman yang telah disediakan dalam lampiran unit.
- 2) Mendampingi peserta didik merencanakan bentuk dan gradasi warna yang akan digunakan pada ranting.
- 3) Menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan peserta didik sebagai media eksplorasi dan eksperimentasi:
 - ranting pohon (bisa disiapkan oleh guru atau peserta didik)
 - benang wol atau benang rajut
 - jarum rajut (bila perlu)
- 4) Memandu peserta didik membuat alur utama rajutan dengan membuat garis horizontal dari kanan ke kiri menggunakan benang warna putih.
- 5) Mendemonstrasikan cara menganyam menggunakan benang warna untuk menyusun corak atau membentuk gambar dari atas ke bawah dengan metode anyaman dasar.



Gambar 3.4. Contoh hasil karya membuat anyaman pada ranting pohon

Sumber: Isabella Rotua Harahap (2021)

Mangkuk Keramik Kertas

Guru memberi pertanyaan pemantik seputar proyek

- 1) Bagaimana memanfaatkan limbah kertas menjadi benda pakai?
- 2) Apakah benda keseharian dapat dibuat dengan menggunakan kertas?

Merancang Proyek

- 1) Pada pertemuan sebelumnya, peserta didik diharapkan untuk membawa satu mangkuk yang terbuat dari keramik.
- 2) Guru menampilkan contoh karya yang akan dibuat dengan *print out* dari laman pencarian *Google* atau *Pinterest* atau mencetak gambar pada laman yang telah disediakan dalam lampiran unit.
- 3) Guru memberikan pilihan bentuk warna dan visual yang dapat dieksplorasi atau diolah ulang.
- 4) Guru mendampingi peserta didik untuk merancang bentuk gambar dan pewarnaan ke dalam sketsa.
- 5) Guru menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan peserta didik sebagai media eksplorasi dan eksperimentasi:
 - kertas koran (potong memanjang per garis)
 - alternatif pilihan: kertas koran dapat diganti dengan ranting atau dedaunan
 - plastik
 - lem putih
 - kuas
 - mangkuk atau peralatan makan lainnya
 - cat

Instruksi kepada peserta didik:

- a) Peserta didik melapisi peralatan makan pilihan sebagai cetakan utama dengan menggunakan plastik.
 - b) Peserta didik melapisi plastik dengan lem putih
 - c) Peserta didik membasahi kertas koran dan meletakkan potongan kertas koran satu persatu di atas plastik pelapis.
 - d) Mangkuk dibiarkan mengering.
 - e) Peserta didik dapat memberi warna pada pertemuan berikutnya.
- 6) Mendampingi peserta didik untuk menyelesaikan karya dan menanyakan kendala yang mereka temukan.



Gambar 3.5. Alat dan bahan alternatif untuk membuat piring, gelas, atau mangkuk yakni menggunakan koran dan selotip kertas (kiri), cat dan kuas untuk memberi warna (tengah)

*Bila dimungkinkan, guru dapat mencari tanah liat kemasan (kanan)

Sumber: Dessy Rachma (2020)

Selain pilihan aktivitas di atas, guru dapat mengembangkan aktivitas-aktivitas baru yang mampu memberikan ingatan kepada peserta didik, bahwa melalui kesenian dan kerajinan tangan banyak hal bisa dibuat.

c. Kegiatan Akhir

1. Peserta didik melakukan *finishing* (penyelesaian) karya dengan tambahan aksesoris dan meninjau keteraturan detail, serta mengevaluasi dan memperbaiki bagian-bagian yang kurang tepat. Guru dapat membantu mengevaluasi dan memperbaiki dengan metode pengerjaan artistik yang tepat.
2. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
3. Menyimpulkan materi pembelajaran seni kriya terapan dan penegasan kembali tentang proyek peserta didik.
4. Tindak lanjut.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. Apabila kegiatan di atas tidak dapat dilakukan, maka guru dapat menggantinya.
2. Guru mencetak hasil karya untuk dijelaskan kepada peserta didik sebagai hasil akhir kegiatan.
3. Membagikan fotokopi materi pada halaman tertentu yang telah disediakan.
4. Guru dapat mengganti alat dan bahan yang mudah ditemukan di daerah sekitar sekolah.
5. Guru mendampingi penciptaan dengan menanyakan kepada peserta didik kendala apa yang mereka temukan saat melakukan proses penciptaan.



Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas. Contoh:

- Apakah peserta didik dapat merancang sesuai dengan instruksi yang Anda sampaikan?
- Bagaimana tanggapan peserta didik saat menciptakan karya sesuai dengan instruksi yang Anda sampaikan?
- Apakah peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara maksimal, atau sekadar melaksanakan kegiatan berdasar instruksi?
- Adakah kelemahan Anda saat kegiatan pembelajaran? Seperti penguasaan materi, metode dan teknik pembelajaran, mengatur durasi kegiatan, serta ketika menghadapi peserta didik?
- Apa saja penyebab kelemahan Anda tersebut? Dan bagaimana sikap yang harus Anda persiapkan untuk memperbaikinya ke depan?
- Apa sajakah kelebihan Anda saat pelaksanaan kegiatan? Dan apa penyebabnya? Selanjutnya bagaimanakah cara Anda tetap mempertahankan kelebihan Anda?

Penilaian

Prosedur : Guru memilih satu atau beberapa aktivitas untuk mencipta seni kriya

Jenis Tes : Proyek

Bentuk Tes : Uji pemahaman gagasan dan hasil ciptaan

Instrumen Tes : Hasil akhir karya penciptaan dan presentasi

Rubrik Penilaian Hasil Akhir Penciptaan Karya

Penilaian		Baik	Cukup	Kurang
Karya Penciptaan	Tujuan Perancangan Karya Peserta didik dapat menjelaskan tujuan perancangan karya.			
	Rancangan Karya Peserta didik dapat menggambarkan ide dan gagasan bentuk dalam bentuk sketsa.			
	Eksplorasi dan Eksperimen Bahan Peserta didik dapat menggunakan bahan sesuai dengan rancangan gagasan dan konsep bentuk yang telah dibuat dalam sketsa.			
	Kemampuan Artistik Peserta didik menunjukkan kemampuan artistiknya yang tampak dalam sketsa dan hasil akhir karya.			

Apresiasi Karya

UNIT

4



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 4, diharapkan peserta didik dapat:

1. Menjelaskan tujuan penciptaan, alat dan bahan, serta proses pembuatan karyanya di depan kelas atau umum.
2. Mampu mengevaluasi proses penciptaan yang dilaksanakan
3. Merefleksikan kembali pemahaman konsep dan hasil akhir karya
4. Mendapat inspirasi konsep, bentuk, cara pengolahan alat dan bahan dari karya teman-teman lain yang dipresentasikan.

Waktu total: 2x2 Jam Pelajaran



ELEMEN DAN SUBELEMEN CAPAIAN

- R.1. Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.
- R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri

- *Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.*

2. Bernalar kritis

- *Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni dan publikasi karya seni.*

Deskripsi

Pada Unit 4, peserta didik akan menanggapi kegiatan apresiasi karya seni kriya terapan berpusat pada peserta didik. Kegiatan utama pembelajaran pada unit ini adalah peserta didik mempresentasikan hasil karya dengan menjelaskan masalah yang ditemui saat mencipta karya dan penawaran penyelesaian masalah dengan karya seni kriya terapan. Guru dapat mengawali kelas dengan mengajukan pertanyaan yang bersifat memantik pendeskripsian karya seni. Jawaban peserta didik tidak memiliki nilai benar atau salah namun digunakan guru untuk menggali kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menanggapi pertanyaan baik dari guru maupun dari peserta didik lain. Guru berkewajiban mendorong peserta didik untuk menyetujui atau menolak gagasan sehingga diskusi dua arah terlaksana dan terdapat pertukaran pengetahuan antara peserta didik dan guru. Sistem penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian.

1. Pokok-Pokok Materi

a. Pengertian Apresiasi

Sebuah karya seni diciptakan tidak hanya untuk dilihat dan didengar namun juga dipahami maksud dan tujuan diciptakannya karya tersebut. Proses penilaian karya seni tidak dapat dilakukan terpisah dan diputuskan nilai keindahannya secara mutlak: baik dan buruk. Penilaian karya seni harus memperhatikan segala aspek estetis dari mulai elemen-elemen seni rupa yang digunakan, proses penciptaan dan kemampuan *craftmanship* (keterampilan tangan) dari penciptanya.

Apresiasi adalah kegiatan pencarian pengalaman estetis dengan melihat karya seni sehingga motivasi timbul. Salah satu produk dari aktivitas apresiasi adalah menulis tentang karya seni melalui proses analisis deskriptif yang dilakukan untuk membangun dan menemukan potensi keindahan terhadap karya.

Terdapat empat langkah proses apresiasi yang dapat dilakukan oleh peserta didik dengan panduan dari guru pendamping, yaitu:

Deskripsi	Menjelaskan jenis karya seni, alat dan bahan, ukuran, bentuk secara umum.
Analisis Formal	Memahami bagaimana elemen-elemen seni rupa warna, garis, bentuk, ruang, tekstur, pola tersusun dalam karya seni.
Interpretasi	Mendesripsikan makna dan maksud dari terciptanya suatu karya.
Penilaian	Mengevaluasi kesesuaian konsep, hasil akhir, maksud dan makna yang telah dijelaskan.

Bentuk apresiasi yang mengacu pada penilaian karya seni menggabungkan awal perencanaan konsep karya dari mulai gagasan dalam bentuk sketsa, tujuan diciptakannya karya hingga seberapa jauh masalah dalam tujuan pembuatan karya dapat dipecahkan. Semua unsur tahapan saling terkait dan berhubungan untuk mencipta penilaian yang tepat. Bentuk apresiasi tertulis di dalam kegiatan seni rupa akrab disebut dengan kegiatan **menulis kritik seni**. Hasil tulisan kritik seni berfungsi untuk menjelaskan karya seni dan banyak terdapat di majalah, artikel, koran, dan katalog pameran.

Contoh bentuk kritik seni:

CONTOH TULISAN KRITIK KARYA SENI RUPA



Gambar lukisan Raden Saleh berjudul "Six Horsemen Chasing Deer" /
"Enam Penunggang Kuda Mengejar Seekor Rusa (1860)
Sumber: Smithsonian American Art Museum

Nama Seniman : Raden Saleh
Media : Cat minyak di atas kanvas
Judul : Enam Penunggang Kuda Mengejar Seekor Rusa
Tahun : 1860
Dimensi Karya : 106 x 188 cm

Deskripsi Karya Raden Saleh berjudul "Enam Penunggang Kuda Mengejar Seekor Rusa" ini dikerjakan pada tahun 1860. Lukisan ini berukuran 106 x 188 cm dan dikerjakan menggunakan cat minyak pada kanvas.	Interpretasi Melalui lukisan ini seniman ingin menyampaikan makna bahwa sebuah peperangan dapat dimaknai secara indah.
Analisis Formal Lukisan ini terlihat sesuai dengan judul yang diberikan oleh senimannya. Latar belakang pemandangan berupa padang rumput dan pegunungan terlihat asri dan damai, terlebih dengan perpaduan warna langit yang sejuk di mata membuat suasana perburuan memiliki kesan tenang.	Penilaian Raden Saleh banyak menciptakan lukisan dengan tema peperangan. Kesemuanya memiliki irama yang sama yakni keindahan dan suasana tenang diantara kedua belah pihak yang memperebutkan kemenangan. Hal ini seirama dengan semangat juang Raden Saleh yang turut membantu rakyat Indonesia terbebas dari penjajahan.

Gambar 4.1. Contoh Tulisan Kritik Karya Seni rupa

Sumber: Dessy Rachma (2020)

1. Langkah-Langkah Melaksanakan Kegiatan Apresiasi

a. Persiapan Mengajar

Aktivitas guru:

1. Mengenalkan kata “apresiasi” dan “kritik seni”. Guru dapat menanyakan kepada peserta didik adakah di antara mereka yang pernah mendengar kata ini dan mampu menjelaskannya.
2. Menjelaskan teori dasar apresiasi dan unsur-unsur yang perlu dipenuhi dalam melakukan kegiatan apresiasi.
3. Guru menjelaskan peraturan kegiatan apresiasi.
4. Memberi penawaran kepada peserta didik:
 - Peserta didik mencari gambar dan karya seniman secara mandiri.
 - Peserta didik memilih gambar yang telah ditentukan oleh guru.
5. Jika peserta didik mengalami kesulitan maka guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan pemantik seperti berikut:
 - Kira-kira terbuat dari material apakah karya tersebut?
 - Bagaimana bentuk keseluruhan karya tersebut?
 - Apa yang kamu rasakan saat melihat karya tersebut?
 - Pada tahun berapakah karya seni tersebut dibuat? Apakah ia mencerminkan kebudayaan masyarakat pada tahun tersebut? Jika ya, mengapa?
 - Apakah bentuk karya seni tersebut terlihat seperti kenyataan yang sebenarnya atau jauh dari itu?
 - Bagaimana susunan warna yang terdapat dalam karya tersebut? Apakah teratur atau acak?
 - Bagaimana bentuk garis yang terdapat dalam karya tersebut? Apakah samar atau tegas?
 - Pesan apa yang coba disampaikan seniman kepada masyarakat melalui karya yang ia ciptakan?
 - Apa inspirasi yang Anda dapat setelah melihat karya tersebut?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Kegiatan pembelajaran yang diperagakan dalam unit ini yaitu menggunakan model pembelajaran konstruktivisme. Konstruktivisme merupakan pembelajaran yang dirancang untuk membangun penalaran terhadap masalah yang dihadapi peserta didik di mana kemudian peserta didik secara mandiri mengartikan yang telah diajarkan pada unit sebelumnya untuk menyesuaikan dengan pengalaman-pengalaman mereka. Model pembelajaran konstruktivisme mengedepankan peserta didik untuk menemukan dan mengeksplorasi pengetahuan mereka sendiri dari apa yang telah mereka ketahui, alami, dan pelajari sendiri. Berikut adalah tahapan konstruktivisme:

Tahapan	Kegiatan
Tahap 1	• Kegiatan dapat diawali dengan menyajikan masalah yang dekat dengan lingkungan peserta didik, dalam hal ini kendala dalam pengerjaan karya. Sehingga peserta didik dapat saling bertukar pengetahuan saat karya dipresentasikan bersama-sama secara bergantian. • Mengorganisasikan pelajaran seputar masalah yang sedang dihadapi untuk menemukan trik-trik baru penyelesaian masalah.
Tahap 2	• Mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru dengan cara mendengar penjabaran hasil karya dari peserta didik lain. • Berusaha memecahkan masalah untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan atas masalah yang disajikan.
Tahap 3	• Peserta didik menuliskan apresiasi untuk mendeskripsikan, menganalisis, menginterpretasi, dan memberi penilaian kepada karya seni yang ia peroleh. Peserta didik dapat mendiskusikan gambar karya pilihannya dengan peserta didik lain dan menjadikan pembandingan antara nuansa satu karya seni dengan yang lain.

Tahap 4	• Menjadikan pembelajaran pada setiap masalah dari pengerjaan karya antar peserta didik dan jawaban dari guru. • Peserta didik dituntut untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajari dalam bentuk hasil akhir karya seni kriya terapan.
---------	---

c. Kegiatan Akhir

1. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
2. Menyimpulkan materi pembelajaran apresiasi dan mengevaluasi proses jalannya kegiatan.
3. Tindak lanjut.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan alternatif dapat dilakukan apabila kegiatan di atas tidak dapat dilakukan atau mengalami beberapa elemen yang kurang, sehingga dapat menggantinya dengan beberapa alternatif sebagai berikut:

1. Guru menampilkan seluruh karya di depan kelas dan menjelaskan karya tersebut kepada peserta didik, lalu meminta peserta didik untuk merespons.
2. Guru dapat melakukan proses pembelajaran dengan diskusi dua arah menggunakan pertanyaan pemantik kepada peserta didik untuk saling mengevaluasi karya seni kriya terapan yang ditampilkan.
3. Peserta didik diajak untuk merespons dan memberi tanggapan terhadap karya yang sedang ditampilkan.
4. Guru dapat memberikan tanggapan dan ide-ide terhadap pertanyaan-pertanyaan yang kurang terjawab dengan baik.



Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas. Contoh:

- Apakah proses pembelajaran apresiasi yang dilakukan oleh Anda dapat diikuti oleh peserta didik dengan baik?
- Bagaimana tanggapan peserta didik atas materi dan penerapan apresiasi seni yang Anda sampaikan?
- Apakah peserta didik dapat menangkap dan merespons balik pertanyaan Anda dengan baik?
- Adakah kelemahan saya saat kegiatan pembelajaran? Seperti penguasaan materi, metode dan teknik pembelajaran, mengatur durasi kegiatan, serta ketika menghadapi peserta didik?
- Apa saja penyebab kelemahan Anda tersebut? Dan bagaimana sikap yang Anda harus persiapkan untuk memperbaikinya ke depan?
- Apa sajakah kelebihan Anda saat pelaksanaan kegiatan? Dan apa penyebabnya? Selanjutnya bagaimanakah cara Anda tetap mempertahankan kelebihan Anda?

Penilaian

Prosedur Tes : Penulisan Kritik Seni

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Tes : Esai Deskriptif

Instrumen Tes : Pendeskripsian, Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian Apresiasi Peserta Didik

Penilaian Apresiasi		Baik	Cukup	Kurang
Kritik	Penjelasan Peserta didik dapat menjelaskan deskripsi karya secara umum meliputi: jenis karya, alat dan bahan, ukuran, dan bentuk secara umum.			
	Analisis Peserta didik dapat memahami bagaimana elemen-elemen seni rupa tersusun dalam karya seni.			
	Pemaknaan Peserta didik dapat menafsirkan perkiraan makna dan maksud dari terciptanya suatu karya.			
	Menilai Peserta didik dapat mengevaluasi kesesuaian konsep, hasil akhir, maksud dan makna yang telah dijelaskan.			
Presentasi	Respons Terhadap Pertanyaan-pertanyaan Peserta didik dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru secara responsif.			

1

Deskripsi karya: Jelaskan bentuk, ukuran, media, bahan dan tahun pembuatan karya tersebut.

3

Interpretasi: Menurut anda apa pesan yang ingin disampaikan seniman melalui karya tersebut?

* Guru dapat meng-*copy* dan membagikan lembaran ini kepada peserta didik untuk berlatih menulis kritik seni

Tempelkan karya seni pilihanmu di sini.

2

Analisis karya: Jelaskan bagaimana unsur seni rupa (garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, motif) pada karya tersebut.

4

Penilaian: Kesan apa yang anda dapat dari melihat karya tersebut?



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

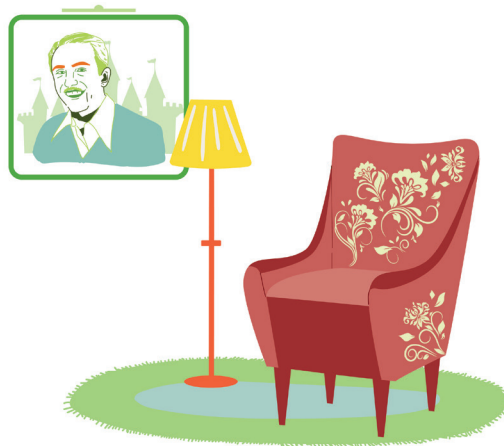
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/MA Kelas XII

Penulis: Dessy Rachma Waryanti dan Karen Hardini

ISBN: 978-602-244-615-6 (jil. 3)

Dasar dan Fungsi Desain Dalam Kehidupan Sehari-Hari

UNIT 5



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 5, diharapkan peserta didik dapat:

1. Menjelaskan, mengelompokkan dan menganalisis manfaat desain dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mengenal desainer-desainer Indonesia dan karyanya.
3. Menganalisis perkembangan desain berdasarkan jenis, konsep, dan latar belakang terciptanya desain.
4. Merancang dan membuat infografis.

Waktu total: 1 X 2 Jam Pelajaran



ELEMEN DAN SUBELEMEN CAPAIAN

Mengalami

- A.1 Mengalami, merasakan, merespons, dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni desain berdasarkan pengelompokannya dalam kehidupan sehari-hari.
- A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.

Menciptakan

- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik terhadap karya seni desain dalam kehidupan sehari-hari.
- R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespons dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
- BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri

- *Saya mau mencoba memiliki kesadaran untuk memecahkan permasalahan dengan menggunakan fungsi desain.*

2. Bernalar Kritis

- *Saya tahu dan mau mencoba menganalisis fungsi desain yang berangkat dari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan melihat adanya faktor kebutuhan.*

Deskripsi

Unit 5, peserta didik akan mempelajari seputar seni desain yang memiliki kegunaan dalam kehidupan sehari-hari meliputi: pengertian seni desain, sejarah perkembangan desain, dan jenis-jenis desain yang ditunjukkan melalui beberapa contoh aplikatif dari desain yang dapat diterapkan menjadi benda fungsi. Peserta didik juga diajak untuk bereksplorasi dengan berbagai alat, bahan dan teknik sesuai prinsip-prinsip desain, untuk pada akhirnya dapat mengaplikasikan seni dan desain dalam kehidupan masyarakat. Untuk menguasai materi dalam Unit ini, guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik dengan memperhatikan karakter pembelajaran (mandiri, bekerja sama, disiplin, kreatif, jujur, dan terampil) sehingga memungkinkan peserta didik untuk menuangkan gagasan dan pendapat mereka sendiri dalam bentuk proyek. Untuk mengukur kompetensi guru dapat melakukan penilaian keterampilan melalui pembuatan infografis seputar perkembangan seni desain.

A. Pokok-Pokok Materi

1. Desain

Desain lahir di tengah masyarakat moderen seiring munculnya istilah revolusi industri, dengan mengutamakan proses kreatif dan inovatif yang menuntut kinerja otak kanan dan otak kiri secara bersamaan. Kehadiran desain muncul karena adanya proses kreatif dan inovatif dalam diri manusia, sehingga manusia dapat memecahkan masalah yang dipahami sebagai konsep terprogram. Adapun dalam profesi desain, hal itu disebut sebagai konsep desain.

Desain adalah gambar yang menarik dan indah untuk menjelaskan ide dan gagasan yang dapat dipahami dengan mudah oleh orang lain sehingga memperoleh pemahaman yang sama. Biasanya konsep-konsep desain akan diwujudkan ke dalam gambar kerja yang berfungsi mempercepat pekerjaan dan menganalisis fungsi sesuai kebutuhan.

Manfaat desain adalah untuk mempercepat proses pekerjaan untuk mencapai kesepahaman melalui bentuk visual sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca secara lebih menarik dan indah.

Desain dapat digunakan untuk berbagai macam kebutuhan manusia yang memerlukan proses lanjutan berupa pengerjaan atau perwujudan benda lanjutan yang membutuhkan kesepahaman bentuk visual, seperti halnya: mebel, bangunan, interior, grafis, busana dan produk yang melibatkan perancangan temuan teknologi mutakhir.



2. Sejarah Lahirnya Desain



**1500
SM**

Sejak zaman purba, manusia telah menggunakan gambar dengan wujud simbol sebagai media komunikasi.

Manusia mengembangkan simbol secara berurutan dan mulai menggunakan warna untuk memperjelas gambar. Simbol berkembang menjadi huruf dan karya seni sastra berbentuk manuskrip (cerita bergambar) mulai bermunculan.

**100-
700 M**



**800-
1600 M**

Gambar mulai digunakan untuk menjelaskan ide rancangan dengan perhitungan sistematis sebelum karya seni seperti bangunan, patung, busana, ornamen, perhiasan dibuat. Leonardo Da Vinci merancang setidaknya 9 jenis desain dari transportasi, senjata, hingga struktur anatomi tubuh manusia.

Seni dan kriya kembali dibangkitkan oleh William Morris setelah revolusi industri terjadi besar-besaran pada tahun 1700 M. Visi William Morris adalah menggabungkan keindahan dengan nilai fungsi dengan membuat industri berbasis seni dan kriya.

**1800-
1900**



**1900 -
1920**

Pada masa ini, gambar mulai mudah digandakan dengan. Hal ini mendukung terciptanya inovasi terbaru dunia seni rupa dalam bentuk film kartun (gambar bergerak) yang diinisiasi oleh Walt Disney dalam karyanya berjudul *Mickey Mouse* atau Miki si Tikus.

Gambar rancangan (desain) semakin banyak dan cepat untuk dikerjakan dengan komputer dalam bentuk digital. Seni rupa banyak digunakan untuk merancang bentuk temuan teknologi.

2000



3. Jenis-Jenis Desain Berdasarkan Fungsi

a. Desain Mebel

Mebel atau furnitur adalah benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil seperti pakaian atau piring. Mebel terbuat dari kayu, papan, triplek, dan lain-lain.

Prinsip dasar desain mebel didasarkan pada konsep bentuk fungsional yang sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas pemakai. Hal tersebut memengaruhi bahan yang dipilih, sistem konstruksi yang digunakan serta *finishing* yang tepat. Demikian juga mengenai volume (besaran) dengan dimensi (ukuran) dan standar yang ergonomis (nyaman untuk pengguna).

Desain mebel sangat memperhatikan pengerjaan detail atau profil, pemilihan jenis aksesoris yang disesuaikan dengan gaya desain tertentu sebagai upaya untuk menghasilkan desain fungsional dan estetis. Selain itu, desain mebel juga sering dikategorikan sebagai elemen desain interior (bagian dari komponen ruang).



Gambar 5.1. Contoh Mebel
Meja Belajar Minimalis

Sumber: Karya Cholis Mahardika (2020)



Gambar 5.2. Mebel Meja dan Kursi

Sumber: Karya Tesar Eko Saputro (2021)

Industri Mebel Jepara



Gambar 5.3. Ruang Pamer Mebel Jepara

Sumber: Menunggang Badai: Untaian Kehidupan, Tradisi, dan Kreasi Aktor Mebel Jepara, hlm 2 (2010)

Salah satu sentral terbesar industri mebel di Indonesia adalah Kota Jepara yang memiliki berbagai macam ukiran khas dan model-model mebel berbahan kayu. Selain sebagai kota yang tersohor dengan kualitas kayunya, pada dasarnya para perajin di Jepara meyakini bahwa keterampilan membuat aneka macam mebel merupakan warisan sejarah yang harus selalu dilestarikan.

b. Desain Bangunan (Arsitektur)

Sebagai bagian dari seni terapan dalam kehidupan sehari-hari, karya seni desain amatlah penting dalam kehidupan manusia. Desain arsitektur adalah seni yang dilakukan oleh setiap individu untuk menyatakan imajinasi dan ilmu mereka ke dalam suatu rancangan bangunan. Dalam artian yang lebih luas, arsitektur mencakup perancangan dan pembangunan di suatu lingkungan, baik mikro maupun makro. Di tingkat mikro, desain interior mencakup masalah desain bangunan, desain perabot, dan desain produk. Di tingkat makro, desain arsitektur mencakup masalah perencanaan, kota, perencanaan perkotaan, dan arsitektur lanskap.



Gambar 5.4. Desain Rumah Tampak Depan

Sumber: Ilham Gusti Syahadat (2019/2020)



Gambar 5.5. Desain rumah
moderen minimalis

Sumber: Ilham Gusti Syahadat (2019/2020)



Gambar 5.6. Foto Rumah Adat
Tongkonan, Toraja

Sumber: Tampan Destawan Subagyo (2020)

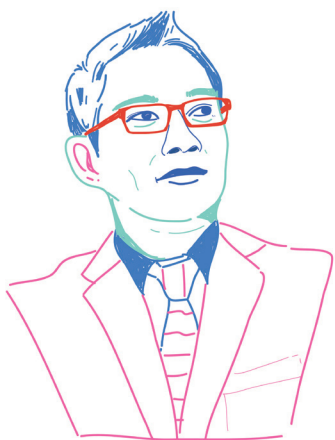
* Guru dapat memberikan implementasi desain-desain bangunan (arsitektur) dari kehidupan sehari-hari lainnya seperti bangunan tradisional, gedung-gedung pencakar langit dunia (*Makkah Royal Clock Tower*, Menara Eiffel, dan sebagainya), bangunan bersejarah (Taj Mahal, Candi Borobudur, Gedung Sate, Monas, Gereja Katedral, dan lain-lain), dan bentuk-bentuk bangunan yang memiliki keunikan artistik dan fungsi.

Link referensi untuk bangunan arsitektur:

- <https://www.arsitag.com/article/>
- <http://www.iai.or.id/>
- www.arsitekturindonesia.org

Arsitek

Friedrich Silaban lahir di Samosir, Sumatra Utara, 16 Desember 1912 dan meninggal di Jakarta pada 14 Mei 1984 di usia 71 tahun. Ia adalah seorang arsitek generasi awal di Indonesia. Friedrich Silaban menyelesaikan pendidikan formal di H.I.S. Narumonda, Tapanuli, tahun 1927. Kemudian di *Koningen Wilhelmina School* (K.W.S.), Jakarta, tahun 1931, dan Academic van Bouwkunst Amsterdam, Belanda, pada tahun 1950. Ia terkenal dengan berbagai karya besarnya di dunia arsitektur dan rancang bangun. Beberapa karya besarnya yaitu Monumen Nasional/Tugu Monas, Jakarta (1960); Kantor Pusat Bank Indonesia Jalan Thamrin, Jakarta (1958); dan Masjid Istiqlal, Jakarta (1954). Frederick Silaban juga turut memenangkan sayembara pembuatan gambar maket Masjid Istiqlal, yang saat itu menjadi masjid terbesar di Asia Tenggara pada tahun 1970-an.



Ridwan Kamil adalah seorang arsitek perancang kota dan pendidik di ITB Bandung. Di sisi lain ia juga pernah menjadi Wali Kota Bandung dan menjabat sebagai Gubernur Jawa Barat periode 2018-2023. Ridwan Kamil yang pernah mengenyam pendidikan di Berkeley, California, ini pernah mendapat penghargaan *Young Design Entrepreneur of the Year* pada tahun 2006. Setelah pulang dari Amerika, ia langsung mendirikan

Urbane Arsitektur bersama beberapa temannya. Ciri yang paling melekat dari karyanya bersama Urbane adalah desain bergaya urban yang menarik. *The Raajiva Design* Ubud dan *Jimbaran Silk Residence* Bali adalah bukti keberhasilan dalam menciptakan visi serta membangun desain bergaya urban.

c. Desain Interior

Desain interior adalah seni yang mempelajari perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam sebuah bangunan. Desain interior bisa juga diartikan sebagai teknik menata ruangan yang di dalamnya berisi karya, perabot, atau alat rumah tangga agar tampak lebih menarik dan sesuai dengan kegunaannya. Dalam desain interior ada beberapa aspek yang harus diketahui, antara lain: perencanaan desain, riset, penganggaran, koordinasi dan sebagainya. Untuk menghasilkan karya desain interior yang menarik dan mempunyai nilai manfaat, seorang desainer dapat menggabungkan beberapa unsur keilmuan seperti seni dan sains.



Gambar 5.7. Interior perpustakaan karya Putri Amalia Pusparini

Sumber: Putri Amalia Pusparini (2019)

d. Desain Grafis

Sebuah rancangan desain yang bertujuan untuk memecahkan masalah komunikasi melalui kombinasi elemen grafis seperti bentuk, garis, warna, dan sebagainya. Desain grafis berfungsi untuk mengomunikasikan informasi tertentu dalam bentuk visual yang menarik seperti promosi, iklan, publikasi, layanan masyarakat, poster-poster imbauan dan larangan. Berikut adalah macam-macam desain grafis dalam kehidupan sehari-hari:

1) Desain Huruf (*Typography Design*)

Desain huruf adalah teknik memilih dan menyusun huruf untuk menciptakan yang mempertimbangkan susunan huruf, dimensi pengukuran dan proporsi. Desain huruf atau tipografi sering digunakan dalam majalah, buku, brosur, dan poster. Pada prinsipnya, tipografi mencakup pengukuran tinggi huruf, panjang baris, jarak huruf dan jarak baris.



Gambar 5.8. Tipografi

Sumber: Karya Tia Sofiana (2021)



Gambar 5.9. Desain Huruf dengan Bantuan Bentuk Sederhana

Sumber: Sedulur Papat-Project by Alib Isa (2021)



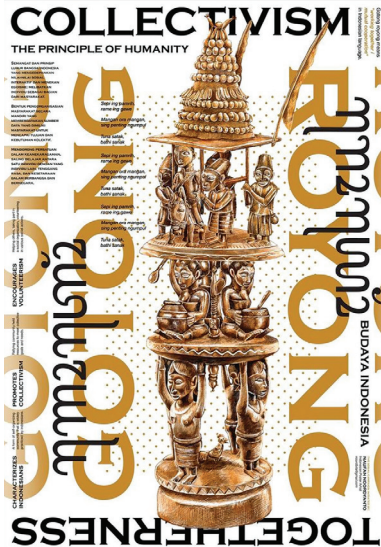
Gambar 5.10. Tipografi Huruf

Sumber: Danton Sihombing (2013)

Teknologi komputer dapat memberi peluang dalam menciptakan kemungkinan bentuk huruf. Guru dapat memilih metode manual atau digital dalam membuat karya desain huruf.

2) Desain Poster

Poster adalah lembaran yang memuat tulisan dan gambar yang dirancang sesuai dengan informasi yang akan diberikan kepada publik.



Gambar 5.11. Poster tentang “Gotong Royong” dalam Gwangju Design Bienalle, Korea Selatan.
Sumber: Arsip Karya Naufan Noordyanto (2019)



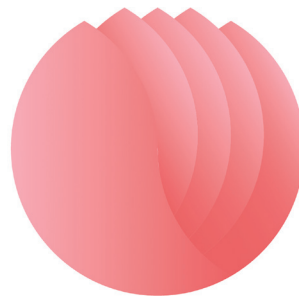
Gambar 5.12. Desain Poster Etika Batuk
Sumber: Karya Citra Rahma El Kautsar (2021)

3) Desain Logo

Logo adalah gambar yang mencerminkan identitas, nilai dan konsep sebuah perusahaan.



Gambar 5.13. Logo Komunitas Seni “Nanas Muda Project”
Sumber: Karen Hardini (2018)



Gambar 5.14. Logo karya Ahmad Sayid Sabiq
Sumber: Ahmad Sayid Sabiq (2017)

4) Desain Produk

Desain produk merupakan gambar atau rancangan bentuk atas suatu barang fungsional untuk kegunaan sehari-hari sebelum benda tersebut diciptakan. Contoh desain produk adalah: desain pisau, desain sepatu, desain helm, desain bentuk, dan lain-lain.



Gambar 5.15. Gambar desain produk

Sumber: Karya Dwiky Nur Imam (2021)

e. Desain Busana

Desain busana dipakai sebagai gambar kerja yang memuat gagasan tampilan bentuk sebuah pakaian. Seorang perancang busana menuangkan idenya ke dalam sebuah sketsa yang menerangkan tampilan akhir, pilihan skema warna, dan keterangan berbagai alternatif bahan dan teknik yang digunakan. Setelah menentukan desain, seorang desainer busana perlu membuat pola jahit untuk menjadi pakaian yang siap dipakai.



Gambar 5.16. Ilustrasi busana oleh Leka Putra

Sumber: Karya Leka Putra (2016)



Gambar 5.17. Desain Busana Pesta, Paduan: Pakaian adat daerah (baju Bodo), fenomena alam (*galaxy*), hari penting (lebaran), dan pakaian kerja (hakin)

Sumber: Karya Afif Ghurub Bestari (2020)

Desainer Busana



Ghea S Panggabean adalah perancang busana Indonesia yang memiliki keunikan tersendiri seperti corak etnik Indonesia yang selalu menghiasi rancangannya. Ghea terlahir sebagai blasteran Sunda-Belanda, namun nyatanya dia sangat mencintai budaya Indonesia, maka dari itu karya-karyanya banyak mengadopsi corak etnik Indonesia yang unik. Selain itu Ghea juga menjadi peraih *Apparel Award* untuk kategori *Best Ready to Wear Designers*, 1987.

Lulu Luthfi Labibi Merupakan desainer yang lahir di Banyumas dan kini menetap di Yogyakarta. Ia lulus dari Jurusan Kriya Tekstil Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Lulu merupakan desainer yang mengeksplorasi berbagai macam kain lurik dan tenun Indonesia. Ia juga pernah menjadi pemenang pertama Lomba Perancang Mode (LPM) pada tahun 2013 yang menggabungkan batik kontemporer, lurik Yogyakarta, sarung goyor Klaten, dan tenun ikat Jepara. Pada gelaran *Jakarta Fashion Week 2015* ia juga Kembali menghadirkan sesuatu yang berbeda, yaitu batik Belanda, yang merupakan motif-motif batik yang dipakai orang Belanda di Indonesia pada zaman kolonial yang menjadi perhatian banyak kalangan.



f. Desain Kemasan

Desain kemasan digunakan untuk merancang bentuk wadah yang sesuai dengan sifat produk.



Gambar 5.18. Desain Kemasan Produk
Sumber: Karya Karen Hardini (2019)



Gambar 5.19. Purwarupa kemasan
Sumber: Karya Karen Hardini (2019)

5. Prinsip Desain

Proses pembuatan karya desain sangat memperhatikan prinsip desain seperti: kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), proporsi (*proportion*), dominasi dan kesederhanaan.

Link referensi untuk desain grafis:

- <http://www.adgi.or.id/>
- <https://dgi.or.id/>

6. Pembuatan Infografis

Infografis berasal dari kata informasi dan grafis, oleh karena itu bentuk visual dari desain ini memadukan unsur-unsur seperti ilustrasi dan tipografi. Pembuatan infografis merupakan cara kreatif untuk menyajikan sebuah data secara sederhana, jelas, dan menarik.

Tahap-Tahap Pembuatan Infografis

1. Menentukan topik.
2. Mengumpulkan informasi yang akan dimuat.
 - *Pengumpulan data informasi dapat berasal dari buku-buku, majalah, media sosial, dan lain-lain seperti: tokoh, data tulisan, dan contoh gambar.
3. Memastikan data yang dikumpulkan adalah data yang valid.
4. Pilih alat atau media untuk pembuatan infografis.
 - *Misal: perangkat komputer, aplikasi di *handphone*, atau manual (kertas, spidol, dan *print out* gambar-gambar).
5. Tentukan konsep desain yang menarik (pilihan warna, tata letak gambar, jenis *font*, dan elemen desain yang menarik lainnya).
6. Setelah konsep matang, lakukan proses pembuatan sesuai alat dan bahan yang dipilih.
7. Penilaian antar teman atau guru penting dilakukan untuk mematangkan konten dan visual infografis sebelum proses cetak.
8. *Finishing*.
 - * Tahap ini dapat diwujudkan dengan dicetak, atau *e-infografis*.

B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

- a) Guru melaksanakan apersepsi.
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c) Untuk memantik diskusi, guru menyampaikan pertanyaan.
Contoh pertanyaan:
 - Apa saja benda-benda yang termasuk dalam seni desain dalam kehidupan sehari-hari?
 - Apakah setiap benda seni desain selalu memiliki fungsi? Adakah yang tidak?
 - Coba sebutkan benda-benda yang juga memiliki fungsi desain?
 - Coba sebutkan kerajinan apa saja yang ada di daerah kita? Seperti apa bentuknya? Dan apakah kerajinan itu memiliki desain?
 - Sebutkan apa saja produk/benda/merek/majalah, dan sebagainya yang menurut kalian indah dan menarik, apakah di dalamnya terdapat desain? **Guru dapat meminta peserta didik untuk sedikit berbagi pengalaman pribadi agar memantik semangat peserta didik lain.*
 - Seberapa penting desain untuk benda-benda di sekitar kita?
 - Bagaimana jika suatu benda tidak memiliki desain?
 - Dapatkah kita membuat karya tanpa desain?

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Kegiatan pembelajaran dalam unit ini menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL); merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. *Project Based Learning* sebagai metode pembelajaran menggunakan proyek agar para peserta didik bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia kerja yang dapat menghasilkan produk secara realistis. Berikut adalah tahapan PJBL:

Membuka Pembelajaran dengan Pertanyaan Mendasar dan Menantang

Guru dapat meminta peserta didik untuk mencari dan membaca materi dari berbagai sumber untuk memantik pengetahuan peserta didik, lalu dilanjutkan dengan membuka pertanyaan yang mendasar dan esensial terkait tujuan melakukan aktivitas proyek, yaitu pembuatan jurnal visual berbentuk infografis seputar seni kriya terapan. Kemudian mengambil topik yang sesuai dengan realitas dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam mengenai topik yang diangkat. Adapun topik tersebut harus relevan untuk para peserta didik.

Guru memberi pertanyaan pemantik seputar proyek.

- Bagaimana cara membuat infografis?

Merancang dan Membuat Infografis

Aktivitas Guru

- Guru mendampingi peserta didik merencanakan proyek pembuatan infografis. Perencanaan berisi tentang aturan main pembuatan proyek, meliputi: waktu pembuatan, konten/isi yang dimuat dalam infografis seni kriya terapan, dan juga pemilihan aktivitas yang dapat mendukung penyelesaian proyek.

- Guru dapat memperlihatkan contoh jurnal visual berbentuk infografis pada peserta didik untuk memantapkan gambaran penugasan.

Aktivitas Peserta Didik

- Membuat rancangan proyek pembuatan infografis.
- memilih dan menentukan konten/isi materi yang akan dimuat dalam infografis.

Menyusun Agenda/Jadwal Aktivitas Proyek

Aktivitas Guru

- Guru mendampingi secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas menyelesaikan proyek. Waktu penyelesaian proyek harus jelas, dan peserta didik diberi arahan untuk mengelola waktu yang ada. Biarkan peserta didik mencoba menggali sesuatu yang baru, akan tetapi guru harus tetap mengingatkan apabila aktivitas peserta didik keluar dari tujuan proyek.
- Guru meminta peserta didik untuk menyelesaikan proyeknya secara berkelompok di luar jam sekolah.

Aktivitas Peserta Didik

- Membuat kelompok untuk penyelesaian tugas.
- Membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek.
- Membuat *deadline* penyelesaian proyek.
- Membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

Monitoring Jalannya Proyek

Aktivitas Guru

- Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. *Monitoring* dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses.
- Guru mengajarkan kepada peserta didik bagaimana bekerja dalam sebuah kelompok.
- Guru diperbolehkan membuka konsultasi bagi peserta didik di luar jam pembelajaran untuk mendukung kerja peserta didik agar tetap maksimal dan bersemangat.

Aktivitas Peserta Didik

- Setiap peserta didik dapat memilih perannya masing-masing dengan tidak mengesampingkan kepentingan kelompok.
- melakukan konsultasi kepada guru dengan memperlihatkan progres pembuatan infografis.

Penilaian Hasil Produk

Aktivitas Guru

- Guru melakukan proses penilaian hasil produk yang mengacu pada ketercapaian standar penilaian.
- Penilaian hasil produk ini dapat dilakukan dengan cara menampilkan hasil karya di kelas, kemudian dipresentasikan secara bergantian, dan melakukan diskusi tanya-jawab antar kelompok untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, serta membangkitkan daya apresiasi karya pada peserta didik.

Aktivitas Peserta Didik

- Mengumpulkan tugas jurnal visual infografis.

Evaluasi Proses

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

3. Kegiatan Akhir

- a) Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- b) Menyimpulkan materi pembelajaran seni kriya terapan dan penegasan kembali tentang proyek peserta didik.
- c) Tindak lanjut.

4. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan alternatif dapat dilakukan apabila kegiatan di atas tidak dapat dilakukan atau mengalami beberapa elemen yang kurang, sehingga dapat menggantinya dengan beberapa alternatif sebagai berikut:

- a) Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, seperti: menulis di papan tulis/*slide* PPT/*storytelling* tentang materi yang akan dibahas/membagikan fotokopi materi pada halaman tertentu/menghadirkan benda-benda di sekitar yang dapat menunjang proses penyampaian materi pada peserta didik.
- b) Guru dapat melakukan proses pembelajaran dengan diskusi dua arah.
- c) Guru dapat menyampaikan materi dengan penerapan permainan (*games*) kepada peserta didik yang mencakup materi seni rupa dan keseharian.
- d) Guru membuat contoh penugasan infografis menggunakan kolase tempel kertas, komputer, atau contoh-contoh brosur yang memuat *template* infografis.



Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas. Contoh:

- Apakah proses pembelajaran seni desain yang Anda lakukan dapat diikuti oleh peserta didik dengan baik?
- Bagaimana tanggapan peserta didik atas materi seni desain yang Anda sampaikan?
- Apakah peserta didik dapat menangkap dan merespons kembali pertanyaan Anda dengan baik?
- Adakah kelemahan Anda saat kegiatan pembelajaran? Seperti penguasaan materi, metode dan teknik pembelajaran, mengatur durasi kegiatan, serta ketika menghadapi peserta didik?
- Apa saja penyebab kelemahan Anda tersebut? Dan bagaimana sikap yang Anda harus persiapkan untuk memperbaikinya ke depan?
- Apa sajakah kelebihan Anda saat pelaksanaan kegiatan? Dan apa penyebabnya? Selanjutnya bagaimanakah cara Anda tetap mempertahankan kelebihan Anda?

Lihat contoh di bawah ini:

Penciptaan Desain

UNIT

6



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 6, diharapkan peserta didik dapat:

1. Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya dalam bentuk gambar desain.
2. Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya.
3. Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya.
4. Mengevaluasi hasil karya ciptaannya untuk membuat karya ciptaan yang lebih baik di kemudian hari.

Waktu total: 1 X 2 Jam Pelajaran



ELEMEN DAN SUBELEMEN CAPAIAN

Menciptakan

- A.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
- C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.
- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang (merekonstruksi) dan mengomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.
- BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespons dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
- BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.
- BBA.4 Meninjau dan membarui karya pribadi.

Berdampak

- D.1 Memilih, menganalisis dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.
- D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri

- *Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.*

2. Bernalar Kritis

- *Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni dan publikasi karya seni.*

3. Kreatif

- *Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan.*

Deskripsi

Kegiatan pada Unit 6 mengacu pada aktivitas mengumpulkan, merancang, dan mewujudkan gagasan. Sebagaimana konsep eksplorasi dan eksperimen yang telah dijabarkan pada Unit 3 di mana eksplorasi mengutamakan penjelajahan referensi dan pengumpulan bahan untuk mewujudkan konsep sementara eksperimen adalah proses uji coba alat dan bahan yang akan digunakan. Guru dapat menggunakan pendekatan berbasis kegiatan yang dapat melibatkan peserta didik agar mendapat pengalaman secara maksimal dalam mengasah kemampuan penciptaan karya seni dengan langkah-langkah seperti: memberikan ide referensi karya desainer Indonesia dengan mereview Unit 5 secara singkat, mendampingi siswa untuk merancang gagasan ide dalam bentuk sketsa, membantu (bila perlu) dalam menemukan alat dan bahan yang tepat. Kompetensi pada Unit 6 dinilai melalui hasil akhir karya dan cara siswa mempresentasikan karya.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

Konsep Eksplorasi dan Eksperimen dalam Berkarya Desain

Di dalam proses desain, hal yang perlu diutamakan adalah agar orang lain di luar si perancang dapat memahami bentuk dan karakter bahan dari apa yang mereka rancang. Guru dapat membuat tema perancangan desain atau membebaskan tema sehingga akan diperoleh hasil karya yang beragam dalam satu kelas.

Tahap eksplorasi desain dapat dimulai dengan mengumpulkan bentuk-bentuk rancangan yang sesuai dengan ide peserta didik dan mengumpulkan semua informasi yang mendukung rancangan ke dalam jurnal visual. Contoh jurnal visual dapat dicari pada laman pencarian dengan kata kunci: *moodboard design*. Jurnal visual digunakan untuk membuat peserta didik konsisten dengan konsep perancangannya sendiri tanpa merasa rendah diri dengan karya peserta didik lain, juga untuk menunjukkan bahwa setiap karya selalu memiliki rangkaian proses.

Selanjutnya, kegiatan eksperimen untuk merealisasikan bentuk dimulai dengan membuat gambar sketsa menggunakan pensil. Tahap kegiatan akhir eksperimen adalah proses pewarnaan, peserta didik harus memilih alat dan bahan yang tepat untuk membuat gambar rancangan atau desain yang telah mereka buat sketsanya menjadi gambar yang dapat dipahami dengan jelas oleh orang lain. Pada tahap ini, guru dapat mendampingi dengan menggunakan media, alat, dan bahan yang terdapat di sekolah atau yang dimiliki oleh peserta didik. Hasil akhir dari aktivitas unit 6 dapat beragam mulai dari karya manual dengan pensil dan pensil warna atau cat air hingga pengerjaan digital.

2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

1. Guru melaksanakan apersepsi dan memilih salah satu aktivitas pembelajaran.
2. Guru menampilkan contoh karya seni dari kegiatan yang akan dihasilkan oleh peserta didik.
3. Guru memandu peserta didik dengan menyampaikan contoh masalah yang memantik peserta didik untuk berpikir kritis.

b. Detail Kegiatan Pilihan-Pilihan Aktivitas untuk Membuat Gambar Desain

Kegiatan pembelajaran dalam unit ini mengacu pada perancangan karya desain. Guru dapat memilih salah satu pilihan aktivitas untuk membuat gambar rancangan desain yang telah disediakan, kemudian mengolahnya menjadi pembelajaran yang mandiri dan kreatif. Di bawah ini merupakan salah satu aktivitas yang dapat dipilih untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran menyesuaikan bakat, minat, dan kemampuan guru dalam mengajar seni rupa. Pilihan aktivitas pembelajaran dapat juga dikreasikan oleh guru pengampu pelajaran seni rupa. Seluruh pilihan-pilihan aktivitas pada unit ini dilakukan setidaknya 1 kali pertemuan dengan estimasi 2 jam pelajaran (90 menit) di setiap pertemuannya. Kegiatan dapat terbagi menjadi tiga sesi dan berjalan sebagai berikut:

Menyusun Agenda/Jadwal Aktivitas Proyek (10 menit)

Merupakan tahapan pengenalan antara peserta didik dengan materi eksplorasi dan eksperimen. Pada pertemuan ini, peserta didik mendapat penjelasan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan aktivitas yang dipilih oleh guru. Guru dapat mengawali proses perancangan dengan memberikan ide berupa masalah yang berkaitan dengan isu sosial maupun lingkungan. Kemudian peserta didik memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan pendekatan seni visual dengan membuat gambar perancangan desain.

Contoh masalah:

Pabrik saus sambal “Fafafa” ingin mengampanyekan isu peduli lingkungan kepada masyarakat. Menurut kalian, bagaimanakah desain baru kemasan saus sambal “Fafafa” agar tampak memiliki unsur “kepedulian lingkungan”?

Guru dapat menambah contoh yang ia buat sendiri untuk dipecahkan peserta didik dengan menggunakan gambar desain.

Monitoring Jalannya Proyek Penciptaan Karya Desain (60 menit)

Peserta didik mulai melakukan proses penciptaan desain dan melakukan eksperimen alat dan bahan yang tepat sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada pertemuan pertama hingga tahap penyelesaian karya. Pada pertemuan kedua ini, guru turut memantau proses berjalannya proyek. Guru dapat berkeliling kelas dan meninjau pekerjaan peserta didik untuk mencapai hasil yang maksimal.

Penilaian Hasil Produk dan Evaluasi Proses (10 menit)

Peserta didik melakukan evaluasi terhadap hasil karyanya dan dapat menanyakan kepada guru bagian mana yang perlu pengerjaan lebih lanjut.

Merancang Desain Teknis

Pada dasarnya, menggambar rancangan desain yang dilakukan secara teknis berpedoman kuat pada pengetahuan hukum perspektif. Jika guru memilih kegiatan ini sebagai fokus pembelajaran seni rupa, maka guru dapat memilih kegiatan pembelajaran merancang desain dengan cara menggambar perspektif yang telah dikuasai guru. Salah satu cara menggambar rancangan desain yang paling banyak digunakan untuk peserta didik di tingkat SMA adalah teknik perspektif dua titik, dengan tujuan perancangan yang lebih terstruktur dan memiliki konsep penyelesaian masalah sebagai landasan dibuatnya rancangan.

Aktivitas Pilihan 1: Menggambar Rancangan Desain Bangunan

Guru memberi pertanyaan pemantik berupa pemaparan masalah seputar proyek.

Contoh masalah:

Sari adalah anak Desa Sukasirih yang tidak pernah mengunjungi museum, sehingga ia tidak memahami kegunaan museum, apalagi bentuknya. Dapatkah kalian membantu Sari mengetahui bentuk museum dengan menggambar desain bangunan museum yang dapat menjelaskan bentuk bangunan dan manfaatnya?

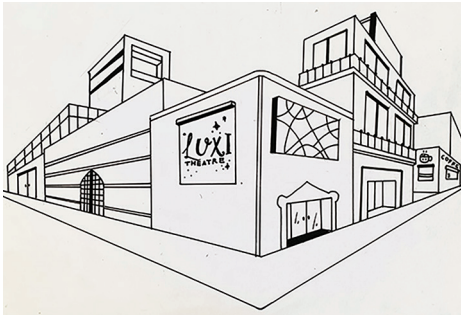
Merancang Proyek

Aktivitas Guru:

- 1) Menampilkan contoh karya yang akan dibuat dengan *print out* dari laman pencarian *Google* atau *Pinterest* atau mencetak gambar pada laman yang telah disediakan dalam lampiran unit.
- 2) Memberikan pilihan bentuk gedung (bisa bangunan bersejarah yang terdapat dari daerah setempat atau bangunan-bangunan bersejarah yang terdapat di buku Ilmu Pengetahuan Sejarah)
- 3) Mendampingi peserta didik memilih bangunan yang akan dijadikan pedoman menggambar.
- 4) Menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan peserta didik sebagai media eksplorasi dan eksperimen menggambar bangunan:
 - kertas putih ukuran A3 (29,7 x 42 cm)
 - pensil
 - penggaris
 - spidol atau pena (jika menggunakan cat air maka harus mengusahakan spidol atau pena yang bersifat tahan air.
 - alat pewarna: cat air, pensil warna.
- 5) Guru mendampingi peserta didik menyelesaikan karya dan menanyakan kendala yang ditemui dan memberikan pengarahan yang bersifat solutif untuk menjawab masalah yang dialami peserta didik.

Aktivitas Peserta Didik:

- 1) Memilih bangunan yang akan dijadikan pedoman menggambar.
- 2) Membuat sketsa di atas kertas putih berdasarkan jurnal visual yang telah dirancang di Unit 5 dan dapat menggunakan penggaris.
- 3) Menebalkan garis dengan menggunakan pena atau bolpoin. Saat menebalkan, peserta didik dianjurkan untuk tidak menggunakan penggaris.
- 4) Mewarnai gambar menggunakan alat pewarna yang telah dimiliki dan dapat mengubah bentuk kemasan semula menjadi bentuk-bentuk bangunan baru yang diinginkan.



Gambar 6.1. Contoh hasil karya membuat gambar perspektif dengan dua titik lenyap

Sumber: Kegiatan Pembelajaran Seni Rupa oleh Dessy Rachma (2021)

Aktivitas Pilihan 2: Menggambar Kemasan

Guru memberi pertanyaan pemantik seputar proyek.

Contoh:

Pabrik saus sambal “Fafafa” ingin mengampanyekan isu peduli lingkungan kepada masyarakat. Menurut kalian, bagaimanakah desain baru kemasan saus sambal “Fafafa” agar tampak memiliki unsur “kepedulian lingkungan”?

Mengawali Proyek

Aktivitas Guru:

- 1) Menampilkan contoh karya yang akan dibuat dengan menunjukkan *print out* dari laman pencarian *Google* atau *Pinterest* atau mencetak gambar pada laman yang telah disediakan dalam lampiran unit.
- 2) Memberikan pilihan bentuk kemasan (peserta didik dapat membawa produk kemasan dari rumah masing-masing: botol kecap, saus, kotak biskuit, dan lain-lain).
- 3) Mendampingi peserta didik memilih bentuk kemasan yang akan dijadikan pedoman menggambar.
- 4) Menyebutkan alat dan bahan yang dapat digunakan peserta didik sebagai media eksplorasi dan eksperimen menggambar desain kemasan. Peserta didik atau guru boleh mengatur sendiri alat dan bahan yang biasa dipergunakan:
 - kertas putih ukuran A3 (29,7 x 42 cm)
 - pensil
 - penggaris

- spidol atau pena (jika menggunakan cat air maka harus mengusahakan spidol atau pena yang bersifat tahan air).
 - alat pewarna: cat air, pensil warna.
- 5) Guru mendampingi peserta didik menyelesaikan karya dan menanyakan kendala yang ditemui dan memberikan pengarahan yang bersifat solutif untuk menjawab masalah yang dialami peserta didik.

Aktivitas Peserta Didik:

- 1) Membuat jurnal visual untuk menentukan warna dan ide.
- 2) Membuat sketsa bentuk kemasan berdasar jurnal visual yang telah dirancang.
- 3) Menggambar di atas kertas putih, dan dapat menggunakan penggaris.
- 4) Menebalkan garis dengan menggunakan pena atau bolpoin, sebaiknya tidak menggunakan penggaris untuk hasil yang artistik.
- 5) Mewarnai gambar menggunakan alat pewarna yang telah dimiliki dan dapat mengubah bentuk kemasan semula menjadi bentuk-bentuk kemasan baru yang diinginkan.



Gambar 6.2. Contoh Ilustrasi Kemasan

Aktivitas Pilihan 3: Menggambar Desain Busana

Guru memberi pertanyaan pemantik seputar proyek.

Contoh:

Anna adalah seorang yang giat belajar. Suatu saat ia mendapat undangan resmi kenegaraan sebagai peserta didik teladan. Ia ingin tampil dengan busana khas daerah asalnya: Dayak. Bagaimana gambar desain busana yang harus ia buat untuk memberi gambaran kepada penjahit?

Mengawali Proyek

Aktivitas Guru:

- 1) Memberikan pilihan bentuk busana dengan menampilkan contoh karya yang akan dibuat dengan *print out* dari laman pencarian *Google* atau *Pinterest* atau mencetak gambar pada laman yang telah disediakan dalam lampiran unit.
- 2) Mendampingi peserta didik untuk memilih tema dan bentuk busana yang akan dijadikan pedoman.
- 3) Menyebutkan alat dan bahan yang dapat digunakan peserta didik sebagai media eksplorasi dan eksperimen menggambar busana. Peserta didik atau guru boleh mengatur sendiri alat dan bahan yang biasa dipergunakan:
 - kertas putih ukuran A3 (29,7 x 42 cm)
 - pensil
 - penggaris
 - spidol atau pena (jika menggunakan cat air maka harus mengusahakan spidol atau pena yang bersifat tahan air)
 - alat pewarna: cat air, pensil warna
- 4) Guru mendampingi peserta didik menyelesaikan karya, menanyakan kendala yang ditemui, dan memberikan pengarahan yang bersifat solutif untuk menjawab masalah yang dialami peserta didik.

Aktivitas Peserta Didik:

- 1) Membuat jurnal visual untuk menentukan warna dan ide.
- 2) Membuat sketsa busana berdasarkan jurnal visual yang telah dirancang.
- 3) Menggambar di atas kertas putih, dan dapat menggunakan penggaris.
- 6) Menebalkan garis dengan menggunakan pena atau bolpoin, sebaiknya tidak menggunakan penggaris untuk hasil yang artistik.
- 7) Mewarnai gambar menggunakan alat pewarna yang telah dimiliki dan dapat mengubah bentuk busana semula menjadi bentuk-bentuk busana baru yang diinginkan atau menggambar busana dari para desainer yang dijadikan referensi berkarya.



Gambar 6.3. Contoh Tugas Desain Busana

Sumber: Dessy Rachma, karya peserta didik *Jogjakarta Community School* (2020)

Aktivitas Pilihan 4: Merancang Desain Seni Rupa Visual

Guru memberi pertanyaan pemantik seputar proyek.

Contoh:

Pak Manto memiliki kursi tua yang kain lapisan luarnya sudah sobek, namun struktur kursi tersebut masih kokoh. Ia ingin memperbaiki kursi tersebut dengan memberikan ornamen tumbuhan pada kain lapisan luar yang baru. Bagaimana Anda akan membantu Pak Manto mendesain kursi tanpa mengubah struktur?

Merancang Proyek

Aktivitas Guru:

1. Menampilkan contoh karya yang akan dibuat dengan *print out* dari laman pencarian *Google* atau *Pinterest* atau mencetak gambar pada laman yang telah disediakan dalam lampiran unit.
2. Memberikan ide atau menentukan satu motif kepada peserta didik dengan contoh-contoh motif seperti berikut:

William Morris



Gambar 6.4. Strawberry Thief, 1883, William Morris (1834-1896) V&A Museum no. T.586-1919

Sumber: *William Morris Full-Color Patterns and Designs*, Dover Publication, (1988)

Henry Matisse	 Gambar 6.5. Motif bentuk alam sederhana, “Pale Blue Window” (<i>Stained Glass Window in the Chapel of the Rosary, Venice</i>), (1948-1949) Sumber: <i>William Morris Full-colour Patterns and Design</i>, hlm 76 (1988)
Motif Toraja	 Gambar 6.6. Kiri ke kanan baris atas: Pa're'po Sangbua, Pa'Sulan, Pa'Tedong. Baris bawah: Pa' Sepu', Ne' Lembongan, Pa'barre allo. Sumber: <i>Life of Riley</i>, <i>Wiki Commons</i> (2010)
Batik Pesisir	 Gambar 6.7. Motif Batik Pesisir, Pekalongan Sumber: <i>Alteaven</i>, <i>Wiki Commons</i> (2013)

Songket
Kalimantan
Barat



Gambar 6.8. Songket Jak Mannenjas
Sumber: Rijkmuseum, *Wiki Commons* (2016)

Motif Dayak



Gambar 6.9. Motif Dayak

Motif Batik
Mega Mendung



Gambar 6.10. Batik Mega Mendung, dipotret dari kain penutup sandaran kursi Kereta Api Indonesia oleh Gunarta

Sumber: *Gunarta, Wiki Commons* (2019)

- 3) Memberikan pilihan gambar bentuk benda terapan yang akan digunakan untuk digambar ulang dengan tambahan seni rupa visual.
- 4) Mendampingi peserta didik memilih gambar bentuk benda terapan yang akan dijadikan pedoman menggambar.
- 5) Menyebutkan alat dan bahan yang dapat digunakan peserta didik sebagai media eksplorasi dan eksperimen menggambar desain kemasan. Peserta didik atau guru boleh mengatur sendiri alat dan bahan yang biasa dipergunakan:
 - kertas putih ukuran A3 (29,7 x 42 cm)
 - pensil
 - penggaris
 - spidol atau pena (jika menggunakan cat air maka harus mengusahakan spidol atau pena yang bersifat tahan air)
 - alat pewarna: cat air, pensil warna

6. Mendampingi peserta didik menyelesaikan karya dan menanyakan kendala yang ditemui dan memberikan pengarahan yang bersifat solutif untuk menjawab masalah yang dialami peserta didik.

Aktivitas Peserta Didik:

1. Memilih dan mempelajari motif rujukan yang ditawarkan oleh guru.
2. Membuat jurnal visual berisi motif rujukan dan asal motif tersebut. Akan lebih baik lagi jika peserta didik menampilkan sejarah terbentuknya motif tersebut.
3. Menggambar ulang contoh bentuk yang telah ditawarkan oleh guru dan dipilih sendiri oleh peserta didik.
4. Membuat sketsa motif dan pola pada ruang kosong dalam gambar yang dibuat sendiri.
5. Mewarnai desain rancangan menggunakan alat pewarna yang telah dimiliki.



Gambar 6.11 Contoh Ilustrasi Pewarnaan Kursi

Kegiatan Akhir

1. Peserta didik melakukan *finishing* (penyelesaian) karya dengan tambahan aksesoris dan meninjau keteraturan detail, serta mengevaluasi dan memperbaiki bagian-bagian yang kurang tepat. Guru dapat membantu mengevaluasi dan memperbaiki dengan metode pengerjaan artistik yang tepat.
2. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
3. Menyimpulkan materi pembelajaran seni kriya terapan dan penegasan kembali tentang proyek peserta didik.

Tindak lanjut:

- Peserta didik diharapkan menyimpan karya seninya selama semester 2 dengan baik atau diserahkan kepada guru.
- Guru berkewajiban menjaga karya peserta didik untuk dijadikan portofolio (katalog individu) yang digunakan sebagai tugas akhir semester 2 pada unit Publikasi Karya.

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan alternatif dapat dilakukan apabila kegiatan di atas tidak dapat dilakukan atau mengalami beberapa elemen yang kurang, sehingga dapat menggantinya dengan beberapa alternatif sebagai berikut:

1. Guru mencetak hasil karya untuk dijelaskan kepada peserta didik sebagai hasil akhir kegiatan.
2. Membagikan fotokopi materi pada halaman tertentu yang telah disediakan.
3. Guru dapat mengganti alat dan bahan yang mudah ditemukan di sekitar sekolah.
4. Guru mendampingi peserta didik saat melakukan penciptaan, dan menanyakan kendala apa yang mereka temui saat melakukan proses penciptaan.



Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas. Contoh:

- Apakah peserta didik dapat merancang sesuai dengan instruksi yang Anda sampaikan?
- Bagaimana tanggapan peserta didik saat menciptakan karya sesuai dengan instruksi yang Anda sampaikan?
- Apakah peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara maksimal, atau sekadar melaksanakan kegiatan berdasar instruksi?
- Adakah kelemahan Anda saat kegiatan pembelajaran? Seperti penguasaan materi, metode dan teknik pembelajaran, mengatur durasi kegiatan, serta ketika menghadapi peserta didik?
- Apa saja penyebab kelemahan Anda tersebut? Dan bagaimana sikap yang harus Anda persiapkan untuk memperbaikinya ke depan?
- Apa sajakah kelebihan Anda saat pelaksanaan kegiatan? Dan apa penyebabnya? Selanjutnya bagaimanakah cara Anda tetap mempertahankan kelebihan Anda?

Penilaian

Prosedur : Guru memilih satu aktivitas untuk mencipta seni kriya

Jenis Tes : Proyek

Bentuk Tes : Uji pemahaman gagasan dan hasil ciptaan

Instrumen Tes : Hasil akhir karya penciptaan dan presentasi

Rubrik Penilaian Hasil Akhir Penciptaan Karya

Penilaian		Baik	Cukup	Kurang
Karya Penciptaan	Tujuan Perancangan Karya Peserta didik dapat menjelaskan tujuan perancangan karya.			
	Rancangan Karya Peserta didik dapat menggambarkan ide dan gagasan dalam bentuk sketsa.			
	Eksplorasi dan Eksperimen bahan Peserta didik dapat menggunakan alat dan bahan sesuai dengan rancangan gagasan dan konsep bentuk yang telah dibuat dalam sketsa.			
	Kemampuan Artistik Peserta didik menunjukkan kemampuan artistiknya yang tampak dalam sketsa dan hasil akhir karya.			

Penciptaan Seni Ilustrasi

UNIT 7



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 7, diharapkan peserta didik dapat:

1. Memahami konsep dasar ilustrasi naratif.
2. Merancang konsep ilustrasi yang dikolaborasikan dengan materi dari mata pelajaran lain yang sedang berlangsung.
3. Merancang sketsa ilustrasi sesuai konsep.
4. Merealisasikan konsep sketsa ilustrasi.

Waktu total: 2 X 2 Jam Pelajaran



ELEMEN DAN SUBELEMEN CAPAIAN

Mengalami

- A.1 Mengalami, merasakan, merespons, dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni ilustrasi berdasarkan pengelompokannya dalam kehidupan sehari-hari.
- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa

Menciptakan

- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik terhadap karya seni ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.
- R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespons dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
- BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri

- *Saya mau memiliki kesadaran mencoba dan berkarya sesuai kemampuan yang dimiliki.*

2. Bernalar Kritis

- *Saya mau menginterpretasikan sebuah ide cerita yang dialami di kehidupan sehari-hari ke dalam karya ilustrasi.*

3. Kreatif

- *Saya mau mencoba menghasilkan ide dan kemauan membuat karya sesuai kemampuan yang dimiliki.*
- *Saya mau membuat karya dengan penuh semangat dan menciptakan karya yang orisinal.*

Deskripsi

Pada Unit 7, peserta didik akan mempelajari seni ilustrasi naratif yang meliputi pengertian, jenis-jenis, alat dan bahan. Selain itu, peserta didik akan diajak untuk merefleksikan gagasannya dalam proses penciptaan seni ilustrasi naratif, dan mempelajari profil-profil seniman (ilustrator) Indonesia untuk menambah pengetahuan seni. Agar peserta didik menguasai materi dalam unit ini, guru dapat menguji kemampuan peserta didik untuk melakukan kegiatan sebagai media belajar sekaligus untuk mengetahui hasil belajar yang sesuai dengan materi. Untuk mengukur kompetensi peserta didik, dapat dilakukan melalui pembuatan proyek jurnal visual berbentuk infografis secara berkelompok seputar perkembangan seni desain.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

A. Pokok-Pokok Materi

Ilustrasi Naratif

Peserta didik dianggap telah mengenal seni ilustrasi yang bersifat deskriptif pada kelas XI, sebagai lanjutannya di kelas XII diperkenalkan karya-karya ilustrasi naratif dan cara pembuatannya. Pada unit ini, peserta didik akan melaksanakan kegiatan merancang ilustrasi dengan gaya pilihan. Karya seni ilustrasi memiliki fleksibilitas yang tinggi karena bisa dikolaborasikan dengan ilmu pada mata pelajaran lain. Contohnya: ilustrasi suasana dapat digunakan untuk menggambarkan kegiatan kebudayaan, upacara proklamasi, dan lain-lain.

Seni ilustrasi naratif memiliki ciri khas yang erat kaitannya dengan cerita bergambar seperti komik. Komik terdiri atas 2 jenis, yaitu (1) komik strip, cerita bergambar pendek; biasanya dimuat secara berseri pada koran atau majalah; dan (2) buku komik, berbentuk cerita bergambar lebih dari satu halaman dan diwujudkan dalam bentuk buku. Selain itu bentuk ilustrasi yang tidak memiliki panel atau strip disebut ilustrasi suasana, seperti suasana pasar, pedesaan, perkotaan, pertunjukan seni, dan lain-lain.

a) Komik

Ilustrasi komik pada umumnya berbentuk kartun dengan penggambaran berbagai macam karakter dalam suatu cerita, memiliki alur berurut dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik biasanya memiliki alur cerita yang bersifat humor, mengerikan, perjuangan, dan lain-lain.



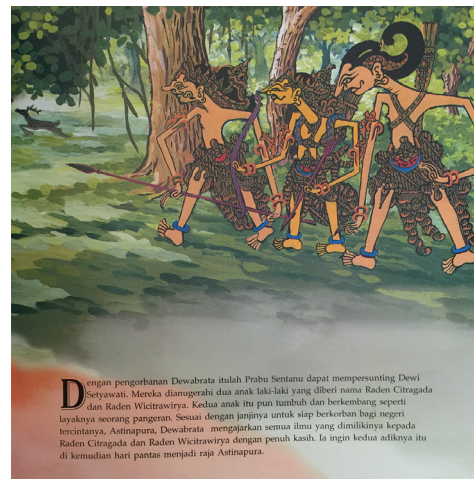
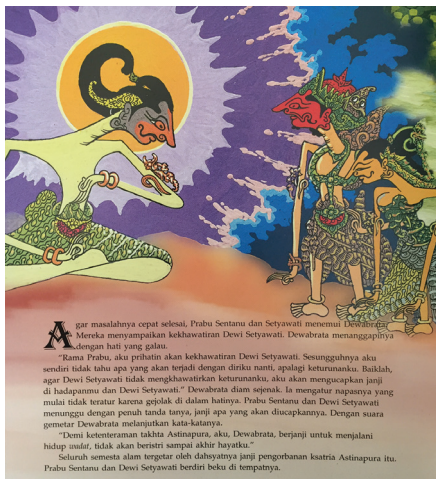
Gambar 7.1. Komik *Mahabharata* Jilid 1 Karya R.A. Kosasih

Sumber: Buku Komik R.A. Kosasih (2020)



Gambar 7.2. Komik Strip Karya Nurmala Putri Mardianti

Sumber: Nurmala Putri Mardianti (2020)



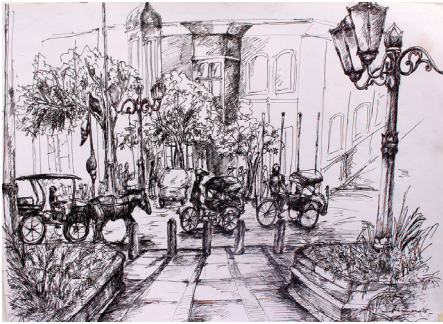
Gambar 7.3. Komik Wayang

Sumber: Buku Cerita Kesetiaan Dewa Brata karya Herjaka H.S. (2005)

Seperti pada contoh di atas, guru dapat membimbing peserta didik untuk mengungkapkan berbagai pengalaman peserta didik menggunakan komik atau ilustrasi naratif lain. Komik dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran karena kecenderungan anak-anak yang lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca buku pelajaran.

a) Suasana

Ilustrasi suasana merupakan gambar yang dapat memperjelas ide cerita atau narasi dengan menggambarkan keadaan alam dan aktivitas manusia.



Gambar 7.4. Ilustrasi Suasana Jogja Nol KM dengan Media Bolpoin (Kiri), Grebeg Maulid (Kanan) dengan Media *Watercolor* Karya Karen Hardini

Sumber: Karen Hardini (2021)



Gambar 7.5. Ilustrasi “Kudapan Hari Raya”

Sumber: Nurmala Putri Mardianti (2021)



Gambar 7.6. Ilustrasi Suasana

Fashionista Today

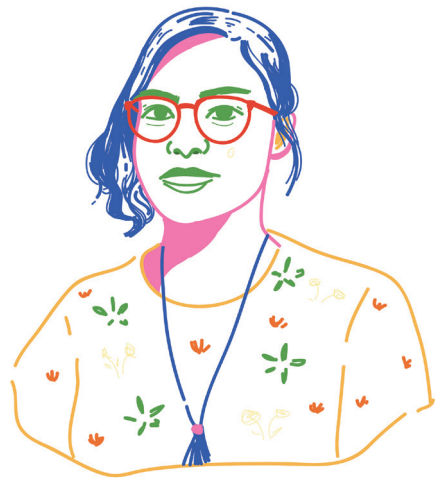
Sumber: Angga Yuniar (2020)

2. Seniman Ilustrasi Indonesia (Illustrator)



Wastana Haikal adalah salah satu ilustrator dan animator berbakat Indonesia. Haikal merupakan lulusan Institut Teknologi Bandung pada tahun 2016. Ia berfokus pada desain karakter dan ilustrasi, dan pernah membuat karya animasi untuk lagu Agnes Monica. Haikal juga merupakan ilustrator untuk gambar anak.

Diela Maharani, perempuan kelahiran Jakarta, 1983, ini merupakan ilustrator muda yang telah berhasil membawa karyanya pada tingkat internasional. Karyanya identik dengan warna cerah dan pola gambar yang menarik perhatian, khususnya para generasi muda. Diela pernah menjadi mahasiswa jurusan Akuntansi di Universitas Islam Negeri Jakarta, dan kemampuan gambarnya diperoleh secara otodidak. Beberapa kota besar di dunia telah Diela datangi untuk memamerkan hasil karyanya, seperti: Hongkong, Paris, Milan, dan Austin (salah satu kota di Amerika Serikat). Karya Diela yang terbaru muncul dalam bentuk stiker di fitur sosial media *Instagram* dengan tema cinta.



Raden Ahmad Kosasih atau biasa dipanggil **R. A. Kosasih** adalah seorang pembuat komik Indonesia yang lahir di Bogor, Indonesia, pada tahun 1919. Kosasih menerbitkan komik pertamanya dalam bentuk seri; dibagi menjadi lima buku komik yang menampilkan pahlawan super wanita Sri Asih dan Siti Gahara pada tahun 1954. Telah tercatat, cerita komik Kosasih menempati posisi pertama sebagai buku komik paling populer di Indonesia pada dekade tersebut. Karya Kosasih identik dengan cerita tradisi dan wayang, misalnya, karya yang diadaptasi dari kisah Mahabharata dan Ramayana.



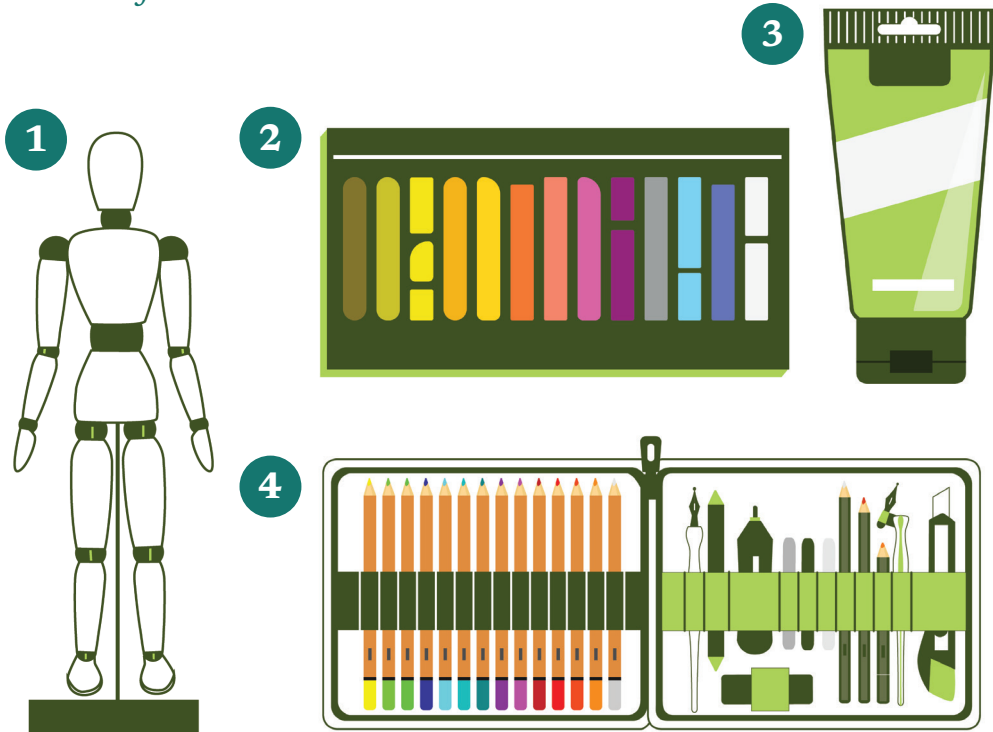
Hasmi adalah ilustrator komik legendaris di Indonesia yang memiliki nama asli Harya Suryaminata, lahir di Yogyakarta, 25 Desember 1946. Ia merupakan ilustrator komik Gundala Putra Petir, salah satu komik *superhero* yang cukup fenomenal di era 70-an. Komik ini mampu bertahan hingga satu dasawarsa, dan terbit sebanyak 23 judul seri. Hasmi merupakan penulis sekaligus ilustrator komik yang sukses memuat cerita-cerita menarik di jagad komik nusantara.

3. Alat dan Bahan Pembuatan Ilustrasi

Alat dan bahan dalam pembuatan ilustrasi memiliki dua jenis, yaitu konvensional dan digital. Dalam proyek ini guru dapat membimbing peserta didik untuk membuat ilustrasi secara konvensional atau manual, yaitu dengan menggunakan alat dan bahan seperti: kertas gambar, *watercolor*, pensil warna, cat air, kuas, palet, atau menggunakan cat akrilik.

Detail Perlengkapan:

1. Manekin
2. *Soft Pastel*
3. Cat Akrilik
4. Pensil Warna



Selain itu peserta didik juga dapat membuat ilustrasi menggunakan perangkat komputer dengan menggunakan *software* (*Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Paint Tool SAI, CorelDRAW*, dan lain-lain).

4. Pembuatan Karya Ilustrasi Komik

Terdapat elemen yang harus diperhatikan peserta didik dalam membuat ilustrasi komik:

a. Sinopsis Cerita

Sinopsis cerita berarti menentukan tema naskah beserta plot dan *setting* yang akan diangkat dalam karya komik. Tahap awal ini meliputi garis besar tema cerita, *setting*, tokoh-tokoh yang terlibat, jalan cerita, dan akhir cerita.

b. Cover/Judul Komik

Cover merupakan sebuah ilustrasi yang dapat mewakili cerita yang ada di dalam komik. Artinya, *cover* harus mampu mengarahkan pembaca agar dapat mengetahui tema cerita yang ditawarkan komik tanpa harus terlebih dahulu melihat isinya. *Cover* harus tampil menarik.

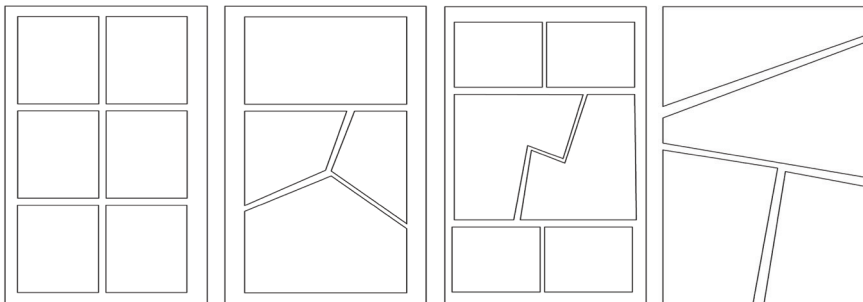
c. Membuat Ilustrasi Sketsa Kasar Rancangan Karakter Tokoh

Langkah membuat ilustrasi sketsa kasar menjadi penting dalam rangka membuat rancangan seperti apa karakter yang akan ditonjolkan dalam cerita komik. Tokoh-tokoh yang dibuat dapat memiliki karakter lucu dengan tubuh gempal, penjahat dengan tubuh tinggi besar dan berkulit hitam, atau ekspresi bingung dengan mimik wajah (alis terangkat, jidat mengerut, memegang kepala), dan lain sebagainya. Proses ini dilakukan untuk pemantapan pada langkah selanjutnya yaitu sketsa komik, sehingga proses paneling hingga pewarnaan akan lebih mudah.

d. Sketsa Komik

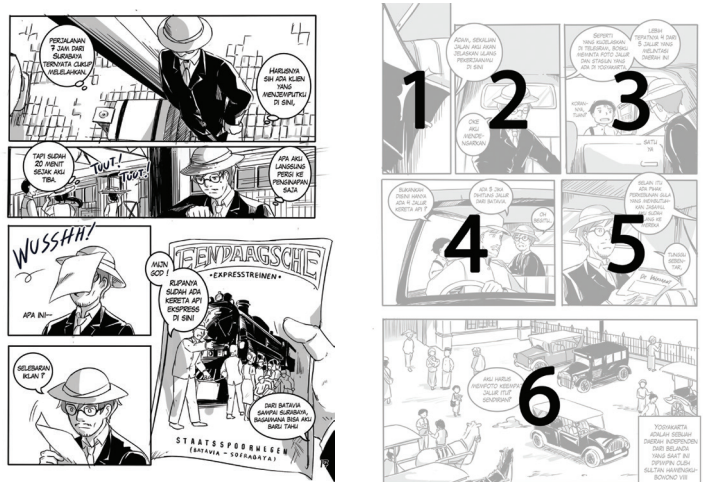
1) Panel

Panel (*paneling*) adalah kotak yang membatasi gambar yang berada di setiap adegan. Panel terbagi dua macam, yaitu panel tertutup yang memiliki garis pembatas panel, dan panel terbuka yang tidak memiliki garis pembatas.



Gambar 7.7. Contoh Bentuk Panel Komik

Sumber: Karen Handini (2021)



Gambar 7.8. Contoh Arah Baca Panel Komik dari Kiri ke Kanan Bawah
Sumber: Komik karya Fauzia Salma “Djokjakarta Spoorwegen” (2020)

2) Balon Dialog (*Speech Bubbles*)

Bentuk visual yang di dalamnya terdapat dialog dari karakter. Balon baca atau balon dialog memiliki jenis yang berbeda dan disesuaikan dengan fungsinya, seperti pada saat berbicara biasa, atau bicara dalam hati, berbisik atau berteriak.



Gambar 7.9. Macam Bentuk Balon Dialog
Sumber: Nurmala Putri Mardianti (2021)

3) Narasi

Narasi berada pada bagian kotak dialog yang menerangkan waktu dan tempat kejadian. Misalnya: Pada suatu hari di desa yang sepi di lereng Gunung Sinabung, menetap seorang lelaki tua dan gadis cantik....

- **Ikoni**

Gambar ilustrasi yang mempresentasikan seseorang, tempat, benda, dan ekspresi.

- **Efek Suara**

Efek suara berfungsi untuk menjelaskan suatu situasi, misalnya: “zzZZZ” pada orang yang sedang tidur atau “oOOPS!” pada orang yang salah melakukan sesuatu, atau “BUUKK!” pada suara orang yang dipukul.



Gambar 7.10. Ekspresi Efek Suara pada Komik
Sumber: Nurmala Putri Mardianti (2021)

- **Penintaan**

Bagian ini merupakan tahap pemberian tinta hitam dengan menggunakan *drawing pen*, kuas, ataupun media lain pada sketsa yang telah dibuat.

- **Pewarnaan**

Tahap ini merupakan pewarnaan yang dilakukan dengan menggunakan *watercolor*, akrilik, dan lain-lain. Bilamana menggunakan komputer, maka perlu dilakukan pemindahan dahulu dari *master* (sebutan untuk sketsa yang sudah jadi atau ditinta) ke dalam format digital melalui *scanner*. Pewarnaan dengan komputer bisa dilakukan dengan *software* desain, salah satunya dengan *Adobe Photoshop*.

B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

- a) Guru memilih jenis ilustrasi yang akan dilakukan oleh peserta didik.
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c) Guru membuka pembelajaran dengan pertanyaan mendasar dan menantang.
- d) Guru menjelaskan alat dan bahan yang perlu disiapkan dalam membuat ilustrasi oleh peserta didik.
- e) Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek.
- f) Guru memandu jalannya proyek dengan sesekali menanyakan kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dan menawarkan ide bantuan.

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Kegiatan pembelajaran dalam unit ini menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL), yang dirancang untuk permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. *Project Based Learning* sebagai metode pembelajaran menggunakan proyek agar peserta didik mampu bekerja secara nyata, seolah-olah berada di dunia kerja yang dapat menghasilkan produk secara realistis. Berikut adalah pilihan aktivitas perancangan dan penciptaan ilustrasi yang dapat dilakukan dengan model pembelajaran PJBL.

Pilihan Aktivitas 1: Merancang dan Membuat Komik Strip

Guru mendampingi peserta didik dalam merencanakan proyek pembuatan komik strip, meliputi: waktu pembuatan, konten/isi cerita, dan juga pemilihan aktivitas yang dapat mendukung penyelesaian proyek.

- 1) Guru dapat memperlihatkan contoh ilustrasi buku, koran, dan majalah pada peserta didik untuk memantapkan gambaran penugasan.
- 2) Guru dapat memberikan contoh teks narasi sebuah cerita atau berdialog untuk mendapatkan cerita-cerita yang ada di lingkungan sekitar, seperti: pesan-pesan anti narkoba, jangan membuang sampah sembarangan, berlibur, dan memasak). Usahakan untuk berkolaborasi dengan mata pelajaran lain sebagai bahan cerita. Contoh: peserta didik kelas IPA membuat komik sains dan temuan-temuannya, seperti: tokoh Albert

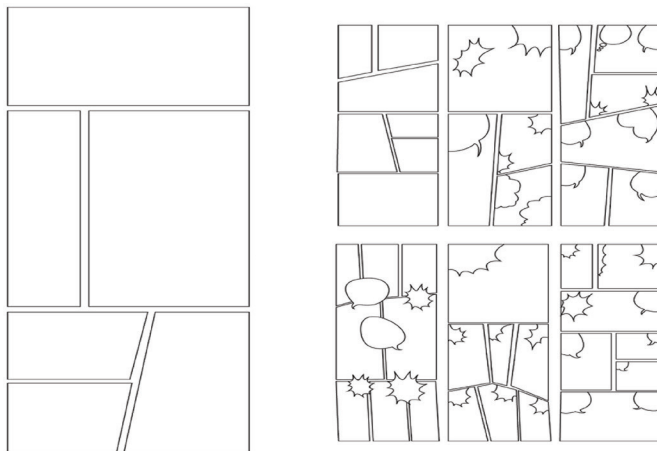
Einstein dan rumus-rumusnya, atau komik Isaac Newton yang merumuskan teori hukum gravitasi.

3) Guru menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan peserta didik untuk membuat ilustrasi komik:

- kertas gambar/kertas *watercolor* ukuran A3
- pensil warna
- cat air/cat akrilik/pewarna alam (kunyit, kopi, daun jati, dan lain-lain)
- kuas
- palet
- perangkat alat komputer **jika memungkinkan*

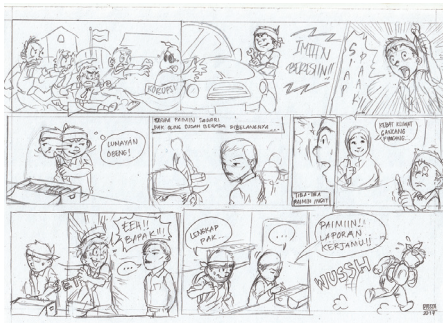
4) Guru melakukan petunjuk aktivitas bekerja:

- Peserta didik membaca teks narasi cerita yang diberikan guru, atau menentukan ide cerita secara mandiri.
- Menentukan tema komik (horor, komedi, dan lain-lain).
- Membuat cerita dengan poin-poin singkat yang akan ditampilkan (pokok isi cerita atau dialog).
- Menentukan karakter (humoris, pemarah, kasar, baik hati, kribu, penakut, mudah pingsan, dan lain-lain).
- Peserta didik membuat *storyboard*/sketsa dengan menentukan jumlah panel dalam kertas gambar A3, dan memperhatikan arah baca sesuai cerita yang diinginkan.



Gambar 7.11. Contoh Panel untuk Menentukan Tempat dan Waktu (kiri), Sketsa untuk Menentukan Balon Kata (kanan)

Sumber: Nurmala Putri Mardianti (2021)



Sketsa Pensil Kertas

Pewarnaan Menggunakan Komputer/Digital

Gambar 7.12. Contoh Komik Strip “Extra Ordinary Crime”
Sumber: Diesta Noor Shinta (2017)

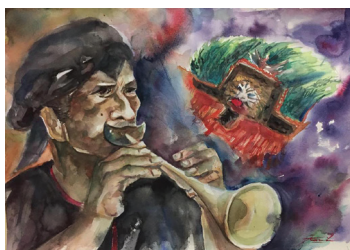
Pilihan Aktivitas 2: Merancang dan Membuat Ilustrasi Suasana

Guru mendampingi peserta didik merencanakan proyek pembuatan ilustrasi suasana, meliputi: waktu pembuatan, konten/isi cerita yang dimuat dalam komik, dan juga pemilihan aktivitas yang dapat mendukung penyelesaian proyek.

- 1) Guru dapat memperlihatkan contoh ilustrasi buku, koran, majalah pada peserta didik untuk memantapkan gambaran penugasan.
- 2) Guru dapat memberikan contoh teks narasi sebuah cerita atau berdialog untuk mendapatkan cerita-cerita yang ada di lingkungan sekitar, seperti: pesan-pesan anti narkoba, jangan membuang sampah sembarangan, berlibur, memasak, dan sebagainya). Usahakan untuk berkolaborasi dengan mata pelajaran lain sebagai bahan cerita. Contoh: peserta didik kelas IPS membuat ilustrasi tentang upacara proklamasi RI, rapat malam upacara kemerdekaan di Rengasdengklok, atau cerita-cerita bersejarah yang mengisahkan heroisme Patih Gajah Mada, dan lain-lain.
- 3) Guru menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan peserta didik untuk membuat ilustrasi suasana:
 - kertas gambar/kertas *watercolor* ukuran A3
 - pensil warna
 - pewarna alternatif: cat air/cat akrilik/pewarna alam (kunyit, kopi, daun jati dan lain-lain)
 - kuas beserta palet
 - perangkat alat komputer **jika memungkinkan* bisa berkolaborasi dengan guru TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran unit 7 bersama-sama.

4. Guru melakukan petunjuk aktivitas bekerja:

- Peserta didik membaca teks narasi cerita yang diberikan guru, atau menentukan ide cerita secara mandiri.
- Guru menunjukkan contoh sketsa ilustrasi suasana.
- Guru menunjukkan cara memberi warna ilustrasi suasana (dapat berupa arsiran hitam-putih menggunakan pensil).



Gambar 7.13. (Contoh Gambar Proses Sketsa menjadi Ilustrasi)
Ilustrasi Suasana (Menarasikan Pertunjukan Reog Ponorogo)
Sumber: Karen Hardini (2019)

5. Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek.

Penilaian Hasil Produk

Penilaian hasil produk ini dapat dilakukan dengan cara menampilkan hasil karya di kelas, kemudian dipresentasikan secara bergantian, dan melakukan diskusi tanya-jawab antar kelompok untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, serta membangkitkan daya apresiasi karya pada peserta didik.

Evaluasi Proses

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.

a. Kegiatan Akhir

- 1) Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- 2) Menyimpulkan materi pembelajaran seni kriya terapan dan penegasan kembali tentang proyek peserta didik.
- 3) Tindak lanjut.

b. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan alternatif dapat dilakukan apabila kegiatan di atas tidak dapat dilakukan atau mengalami beberapa elemen yang kurang, sehingga dapat menggantinya dengan beberapa alternatif sebagai berikut:

- 1) Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, seperti: menulis dan menggambar objek ilustrasi di papan tulis/*slide* PPT/ membagikan fotokopi materi pada halaman tertentu.
- 2) Guru membuat contoh komik ilustrasi secara manual sesuai alat dan bahan yang situasional, seperti kertas dan pewarna dari alam yang diolah (kunyit, kopi, daun jati dan tumbuhan lain yang mengandung unsur warna).
- 3) Guru dapat menampilkan contoh-contoh ilustrasi di lingkungan sekitar seperti: buku cerita, buku-buku ilmu pengetahuan lain yang memuat gambar-gambar ilustrasi, koran, majalah, dan lain-lain.



Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas. Contoh:

- Bagaimana tanggapan peserta didik atas materi yang Anda sampaikan?
- Apakah peserta didik dapat menangkap dan merespons kembali pertanyaan Anda dengan baik?
- Adakah kelemahan Anda saat kegiatan pembelajaran? Seperti penguasaan materi, metode dan teknik pembelajaran, mengatur durasi kegiatan, serta ketika menghadapi peserta didik?
- Apa saja penyebab kelemahan Anda tersebut? Dan bagaimana sikap yang Anda harus persiapkan untuk memperbaikinya ke depan?
- Apa sajakah kelebihan Anda saat pelaksanaan kegiatan? Dan apa penyebabnya? Selanjutnya bagaimanakah cara Anda tetap mempertahankan kelebihan Anda?

Penilaian

Prosedur Tes : Tes Akhir (*Post Test*)

Jenis Tes : Proyek

Bentuk Tes : Karya Ilustrasi Komik

Proyek

Buatlah sebuah karya ilustrasi cerita dalam bentuk komik strip.

Kriteria penilaian

No	Kriteria	Posisi untuk Diberi Tanda Cek				
		Sangat Sesuai	Sesuai	Agak Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
1	Keefektivan komunikasi • kejelasan • kemampuan persuasif					
2	Keartistikan wujud • penggambaran objek • penggunaan media • keharmonisan/ keterpaduan					
3	Presentasi Karya					

Nilai lebih atau keunggulan dari karya peserta didik:

Penciptaan Karya Seni Rupa Terapan Tiga Dimensi

UNIT
8



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 8, diharapkan peserta didik dapat:

1. Memahami konsep dasar karya terapan tiga dimensi.
2. Merancang konsep karya tiga dimensi yang dikolaborasikan dengan mata pelajaran lain.
3. Merancang desain karya tiga dimensi sesuai konsep.
4. Merealisasikan konsep karya terapan tiga dimensi.



ELEMEN DAN SUBELEMEN CAPAIAN

Mengalami

- A.1 Mengalami, merasakan, merespons, dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk berbagai jenis publikasi pameran seni rupa dari berbagai budaya dan era.
- A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.
- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa tentang publikasi karya seni rupa.

Menciptakan

- C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan publikasi karya.
- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan pembuatan publikasi karya seni rupa.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik terhadap karya seni ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.
- R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.
- BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespons dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
- BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.

Berdampak

- D.1 Memilih, menganalisis dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri

- *Saya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya.*

2. Bernalar Kritis

- *Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.*

3. Berkebhinekaan Global

- *Saya bisa menjelaskan pilihan yang saya buat dalam karya seni saya.*

4. Kreatif

- *Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru.*

5. Bergotong-royong

- *Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai pemahaman materi.*

Deskripsi

Pada Unit 8 ini peserta didik akan belajar seputar penciptaan karya seni rupa terapan tiga dimensi yang meliputi: definisi, jenis-jenis patung terapan, prinsip, alat, dan bahan pembuatannya. Peserta didik juga diajak untuk mengenal para seniman-seniman patung di Indonesia, menganalisis dan menghubungkan karya seni dengan ilmu pengetahuan lain. Untuk menguasai materi ini, peserta didik dan guru dapat memilih pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui hasil penciptaan karya patung yang dihasilkan peserta didik, dan juga tes tertulis sebagai uji pengetahuan materi yang telah diserap peserta didik selama pembelajaran.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

A. Pokok-Pokok Materi

1. Seni Rupa Terapan Tiga Dimensi

Karya seni rupa yang memiliki tiga dimensi, yakni dimensi lebar, tinggi, dan tebal; atau biasa disebut sebagai patung. Karya tiga dimensi dapat diamati dengan cara mengelilinginya, sehingga dari segi manapun kita melihatnya, kita akan dihadapkan pada bentuk yang memiliki makna. Karya seni ini dapat dipajang di ruang umum sehingga sangat memungkinkan untuk dilihat banyak orang. Umumnya, karya seni tiga dimensi dibangun sebagai pengingat peristiwa sejarah, cendera mata atau suvenir, dan juga alat peraga ilmu pendidikan. Teknik untuk membuatnya antara lain adalah mengecor, mencetak, pahat, membentuk, menempel, dan memilin.

2. Jenis-jenis Karya Seni Rupa Tiga Dimensi Terapan

a. Monumen

Monumen diciptakan oleh seorang seniman dengan tujuan mengabadikan kenangan terhadap seseorang atau sebuah peristiwa tertentu yang memiliki kesan bersejarah, sehingga penting untuk dikenang. Monumen secara umum memiliki makna simbolis perjuangan dari berbagai komponen masyarakat, misalnya, dalam hal merebut kemerdekaan Indonesia. Contoh karya yang paling monumental adalah Monumen Perjuangan yang memiliki 3 karakteristik khusus. Biasanya, monumen menampilkan figur-figur peristiwa sejarah seperti: Monumen Selamat Datang, Monumen Palagan Ambarawa, Patung Diponegoro, Monumen Profil Soekarno, dan monumen pahlawan lainnya.



Gambar 8.1. Patung Monumen Arjuna Wijaya (1987)
Karya I Nyoman Nuarta

Sumber: Katalog Pameran Nyoman Nuarta (1989)



Gambar 8.2. Tugu Pensil
Kulonprogo
Sumber: Karen Hardini (2021)



Gambar 8.3. Dari Kiri ke Kanan; Patung
Selamat Datang, Patung Pembebasan Irian Barat,
Patung Pancoran karya Edhi Sunarso
Sumber: Yuniadhi Agung, Kompas (2016)

b. Replika

Replika adalah salinan ilustrasi dalam bentuk visual tiga dimensi. Jenis karya ini memiliki fungsi memberi gambaran tentang keadaan sebenarnya atas sebuah peristiwa maupun bentuk. Replika banyak ditemui di sekolah, museum, laboratorium, dan toko suvenir. Contoh-contoh replika antara lain: patung torso, kerangka manusia, replika peristiwa dalam museum, replika candi yang digunakan sebagai suvenir.



Gambar 8.4. Replika patung
binatang kerbau di Museum Tembi
Rumah Budaya Yogyakarta
Sumber: Karen Hardini (2021)



Gambar 8.5. Replika Patung Kadet
Penerbangan Diorama II
Museum Benteng Vredeberg Yogyakarta.
Sumber: Tautan Sejarah Pengeboma Putera Indonesia
Pertama. *Vredeberg.id*. Publikasi 26 November (2016)

c. Lingkungan

Karya seni rupa tiga dimensi lingkungan memiliki fungsi memperindah lingkungan sekitar dan memberi narasi tentang perubahan iklim yang selalu berubah. Oleh karena itu, karya seni lingkungan bersifat temporer atau sementara karena ia dapat berubah bentuk sesuai dengan pergerakan alam. Seni Bonsai adalah salah satu kegiatan merangkai dengan menggunakan material lingkungan dalam mengkreasikan karya seni.

3. Seniman Indonesia yang Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi

a. I Nyoman Nuarta

I Nyoman Nuarta lahir di Kota Tabanan, Bali, 14 November 1951. Ia menempuh pendidikan terakhir di Institut Teknologi Bandung pada tahun 1979. Nyoman Nuarta merupakan salah satu tokoh dalam Gerakan Indonesia Baru yang muncul pada tahun 1977. Ia telah mengikuti banyak pameran baik secara individu maupun berkelompok, menjadi anggota seniman patung sedunia yang

berpusat di Amerika Serikat, dan pernah mendapatkan penghargaan dari Presiden Soeharto sebagai seniman pembuat Patung Proklamator bersama 2 pematung senior lainnya, yakni G. Sidharta dan Martono. Ia juga merupakan seniman di balik pembuatan patung raksasa Garuda Wisnu Kencana (GWK) Bali yang diselesaikan dalam kurun waktu 27 tahun.



b. Dolorosa Sinaga

Dolorosa Sinaga merupakan seniman patung realis yang lahir di Sibolga, Sumatera Utara. Ia menempuh pendidikan di jurusan Seni Patung, Institut Kesenian Jakarta kemudian melanjutkan di *St. Martin's School of Art* di London, Karnarija Lublijana, di Yugoslavia, dan *Piero's Art Foundry* Berkeley, Amerika Serikat. Ia telah menciptakan karya-karya besar, seperti *Gate of Harmony* di Malaysia, dan *The Crisis, 1998*, Vietnam. Pada tahun 2020, ia juga telah membuat patung Soekarno yang berdiri di Aljazair, Afrika Utara.



c. Handiwirman Saputra

Handiwirman Saputra lahir di Bukit Tinggi, Sumatra Barat, 24 Januari 1975. Ia menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Karya-karya Handiwirman berupa lukisan dan benda tiga dimensi seperti patung dan instalasi seni kontemporer. Pada tahun 1998, Handiwirman mendapat dua penghargaan, yaitu *ASEAN Art Award* di Hanoi, Vietnam, dan *Philip Morris Indonesian Art Award* di Galeri Nasional, Jakarta.



d. Wisnu Ajitama

Wisnu Ajitama merupakan seniman yang banyak memanfaatkan riset dan material alam seperti akar dan tumbuhan sebagai dasar pembuatan karyanya untuk diolah kembali menjadi instalasi berukuran besar. Ia lulus dari Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2016. Karya-karya Wisnu banyak terletak di hutan, gunung, dan sungai namun tak sedikit yang ada di ruang publik.



B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

- a. Guru melaksanakan apersepsi.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Untuk memantik diskusi, guru menyampaikan pertanyaan yang memantik pembahasan materi.

Contoh pertanyaan:

- Adakah yang pernah melihat karya seni rupa tiga dimensi di lingkungan sekitar?
- Bagaimana bentuk-bentuk karya seni rupa tiga dimensi tersebut?
- Bagaimana cara membuat karya seni rupa tiga dimensi?
- Apa yang ingin disampaikan oleh pencipta karya seni rupa tiga dimensi yang diletakkan di pusat perkotaan atau di tempat yang ramai?

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Kegiatan pembelajaran dalam unit ini mengacu pada perancangan karya seni rupa tiga dimensi. Guru dapat memilih salah satu pilihan aktivitas untuk membuat karya seni rupa tiga dimensi yang telah disediakan, kemudian mengolahnya menjadi pembelajaran yang mandiri dan kreatif. Di bawah ini merupakan salah satu aktivitas

yang dapat dipilih untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran menyesuaikan bakat, minat, dan kemampuan guru dalam mengajar seni rupa. Pilihan aktivitas pembelajaran dapat juga dikreasikan oleh guru pengampu pelajaran seni rupa. Seluruh pilihan-pilihan aktivitas pada unit ini dilakukan setidaknya 2 kali pertemuan dengan estimasi 2 jam pelajaran (90 menit) di setiap pertemuannya. Kegiatan dapat terbagi menjadi tiga sesi dan berjalan sebagai berikut:

Menyusun Agenda/ Jadwal Aktivitas Proyek (10 menit)

Merupakan tahapan pengenalan antara peserta didik dengan materi eksplorasi dan eksperimen. Pada pertemuan ini, peserta didik mendapat penjelasan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan aktivitas yang dipilih oleh guru. Guru dapat mengawali proses perancangan dengan memberikan ide berupa masalah yang berkaitan dengan isu sosial maupun lingkungan. Kemudian peserta didik memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan pendekatan seni visual dengan membuat gambar perancangan desain.

Monitoring Jalannya Proyek Penciptaan Karya Desain (60 menit)

Peserta didik mulai melakukan proses penciptaan desain dan melakukan proses eksperimen alat dan bahan yang tepat sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada pertemuan pertama hingga tahap penyelesaian karya. Pada pertemuan kedua ini, guru turut memantau proses berjalannya proyek. Guru dapat berkeliling kelas dan meninjau pekerjaan peserta didik untuk mencapai hasil yang maksimal.

Penilaian Hasil Produk dan Evaluasi Proses (10 menit)

Peserta didik melakukan evaluasi terhadap hasil karyanya dan dapat menanyakan kepada guru bagian mana yang perlu pengerjaan lebih lanjut.

Aktivitas Pilihan 1: Replika Anatomi Organ Dalam - Biologi

Guru memberi pertanyaan pemantik berupa pemaparan masalah seputar proyek.

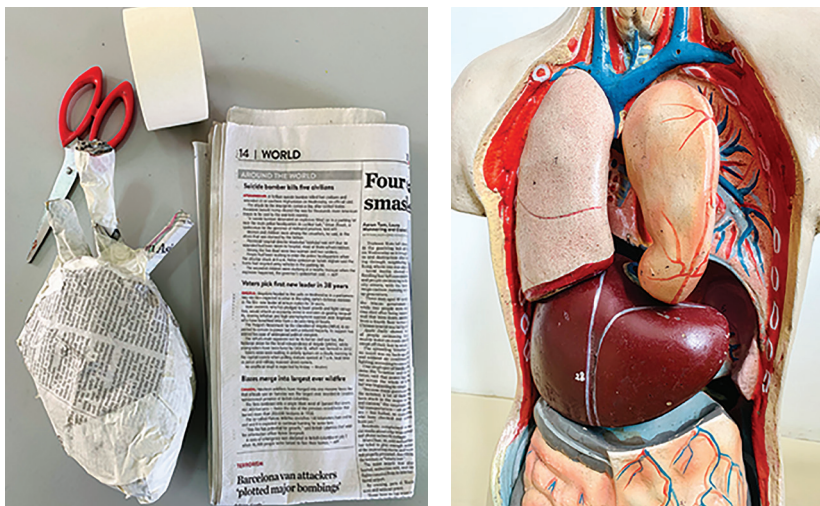
Contoh masalah:

Adi adalah seorang dokter yang ingin memberi penyuluhan kepada warga sekitar seputar bahaya kolesterol pada jantung, namun ia lupa membawa alat peraga anatominya, dapatkah kita membantu Adi? Bagaimana caranya?

Merancang Proyek

Aktivitas Guru:

1. Menampilkan contoh karya yang akan dibuat dengan *print out* dari laman pencarian *Google* atau *Pinterest* atau mencetak gambar pada laman yang telah disediakan dalam lampiran unit.
2. Memberikan pilihan bentuk anatomi organ dalam dengan membaca buku biologi.
3. Mendampingi peserta didik memilih bentuk organ yang akan dijadikan pedoman tiruan/aktivitas mereplika. Guru dapat menyesuaikan pelajaran anatomi biologi yang sedang dilakukan anak-anak.



Gambar 8.6. Gambar alat dan bahan untuk membuat replika (kiri), dan contoh karya seni rupa berupa replika anatomi tubuh manusia pada pelajaran Biologi (kanan)

Sumber: Dessy Rachma (2021)

4. Menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan peserta didik sebagai media eksplorasi dan eksperimen mereplika anatomi organ dalam:
 - kertas koran
 - lem putih
 - benang wol tebal
 - alat pewarna basah: cat air, cat akrilik, cat minyak dengan warna yang dibutuhkan: merah, coklat, hitam, biru.

5. Guru mendampingi peserta didik menyelesaikan karya dan menanyakan kendala yang ditemui dan memberikan pengarahan yang bersifat solutif untuk menjawab masalah yang dialami peserta didik.

Aktivitas Peserta Didik:

1. Memilih bentuk organ dalam yang akan dibuat tiruannya.
2. Membuat bulatan dari koran sebesar dua kepalan tangan.
3. Menyatukan bulatan tersebut dengan lem putih.
4. Membungkus dengan satu lapisan koran.
5. Membalut permukaan dengan benang yang berjauhan untuk membuat efek pembuluh darah.
6. Melapisi permukaan dengan lem putih dan replika dibiarkan mengering.
7. Mengecat permukaan replika organ.

Aktivitas Pilihan 2: Diorama

Guru memberi pertanyaan pemantik berupa pemaparan masalah seputar proyek.

Contoh pertanyaan:

- 1) Apa pengertian diorama kota? Di mana kita dapat menemukan diorama?
- 2) Bagaimana cara membuatnya?

Merancang Proyek

Aktivitas Guru:

- 1) Menampilkan contoh karya yang akan dibuat dengan *print out* dari laman pencarian *Google* atau *Pinterest* atau mencetak gambar pada laman yang telah disediakan dalam lampiran unit.
- 2) Memberikan pilihan bentuk rumah, dengan membaca buku geografi atau sejarah. Guru dapat memberi inspirasi bentuk rumah tokoh-tokoh sejarawan Indonesia, sehingga aktivitas memberi dampak ingatan kesejarahan atau kepekaan lingkungan pada peserta didik.

Contoh:

- rumah Laksmana Maeda tempat diketiknya teks proklamasi
- rumah pada daerah dataran tinggi
- bunker perang tempat persembunyian tentara
- dan lain-lain



Gambar 8.7. Gambar kegiatan membuat diorama menggunakan kardus dan selotip kertas

Sumber: Dessy Rachma (2021)

- 3) Mendampingi peserta didik memilih bentuk rumah yang akan dijadikan pedoman tiruan/aktivitas mereplika.
- 4) Menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan peserta didik sebagai media eksplorasi dan eksperimen mereplika anatomi organ dalam:
 - kardus bekas
 - lem kayu/ lem putih
 - alat pemotong: gunting
 - selotip kertas
 - bahan pewarna basah: cat air, cat akrilik, cat minyak dengan warna yang dibutuhkan: merah, coklat, hitam, biru.
- 5) Guru mendampingi peserta didik menyelesaikan karya dan menanyakan kendala yang ditemui dan memberikan pengarahannya yang bersifat solutif untuk menjawab masalah yang dialami peserta didik.

Aktivitas Peserta Didik:

- 1) Memilih bentuk rumah yang akan dibuat tiruannya.
- 2) Menyusun struktur rumah dan menyatukan setiap bagiannya dengan selotip kertas.
- 3) Mengecat permukaan diorama sesuai konsep yang telah direncanakan.

Aktivitas Pilihan 3: Seni Rupa Tiga Dimensi dengan Bahan Alam

Guru memberi pertanyaan pemantik berupa pemaparan masalah seputar proyek.

Contoh pertanyaan:

1. Apakah kita bisa membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan menampilkan material bahan yang kita gunakan?
2. Apakah karya seni tiga dimensi dapat dibuat dengan menggunakan tumbuh-tumbuhan sebagai material bahannya?
3. Bagaimana cara membuatnya?

Merancang Proyek

Aktivitas Guru:

Menampilkan contoh karya yang akan dibuat dengan *print out* dari laman pencarian *Google* atau *Pinterest* atau mencetak gambar pada laman yang telah disediakan dalam lampiran unit.

Memberikan pilihan bentuk-bentuk karya seni rupa tiga dimensi yang bersifat kontemporer, yakni karya yang digunakan dengan material benda-benda keseharian, dan dapat bersifat temporer (tidak tahan lama) maupun permanen.

Contoh:

- replika organ yang dikolase dengan bunga hidup.
- replika organ yang dibuat dengan akar dan batang pohon.
- dan lain-lain.



Gambar 8.8. Gambar kegiatan membuat replika anatomi dengan menggunakan tanaman

Sumber: Dessy Rachma (2021)

- 6) Mendampingi peserta didik memilih bentuk yang akan dijadikan pedoman tiruan/aktivitas mereplika.
- 7) Menyebutkan bahan yang akan digunakan peserta didik sebagai media eksplorasi dan eksperimen bentuk dengan menggunakan material yang terdapat pada alam sekitar.
- 8) Menyebutkan alat yang digunakan untuk menyambungkan material (jika diperlukan):
 - gunting
 - tang atau pengait
 - kawat
- 9) Menyebutkan bahan yang digunakan untuk memberi warna (jika diperlukan):
 - alat pewarna basah: cat air, cat akrilik, cat minyak dengan warna yang dibutuhkan: merah, coklat, hitam, biru

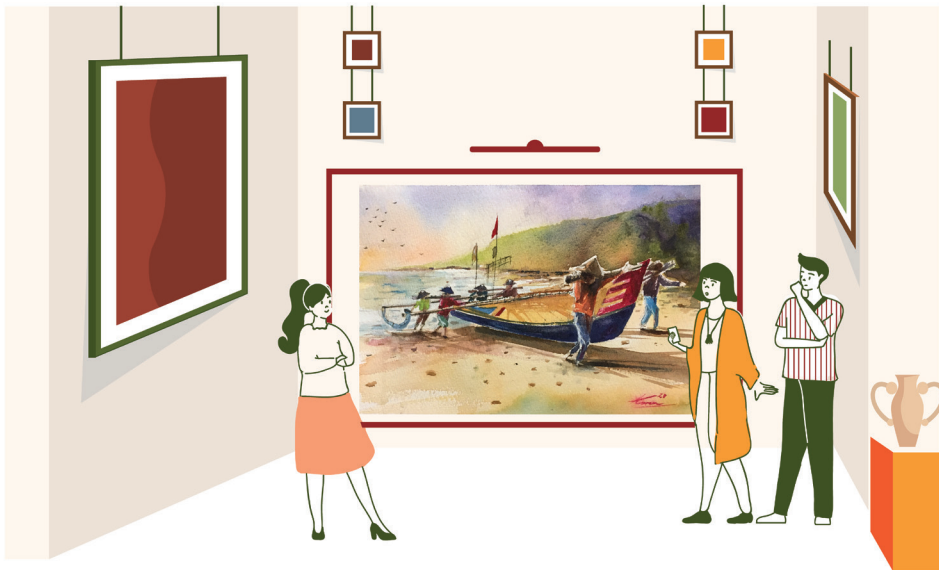
Aktivitas Peserta Didik:

1. Memilih bentuk.
2. Mencari bahan-bahan dari lingkungan sekitar.
3. Menyusun struktur dan menyatukan setiap bagiannya.
4. Menunjukkan kepada guru.



Publikasi Karya Seni Rupa

UNIT 9



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 9, diharapkan peserta didik dapat:

1. Mengetahui proses publikasi karya.
2. Mengetahui jenis-jenis publikasi karya.
3. Membuat katalog publikasi karya.

Waktu total: 2 X 2 Jam Pelajaran



ELEMEN DAN SUBELEMEN CAPAIAN

Mengalami

- A.1 Mengalami, merasakan, merespons, dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk berbagai jenis publikasi pameran seni rupa dari berbagai budaya dan era.
- A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.
- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa tentang publikasi karya seni rupa.

Menciptakan

- C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan publikasi karya.
- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan pembuatan publikasi karya seni rupa.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik terhadap karya seni ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.
- R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan
- BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespons dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
- BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.

Berdampak

- D.1 Memilih, menganalisis dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri

- *Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.*

2. Bernalar kritis

- *Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni dan publikasi karya seni.*

3. Berkebhinekaan Global

- *Saya dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan perbedaan yang ada untuk mencapai tujuan bersama.*
- *Saya terbiasa dengan adanya keberagaman perspektif yang membangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama.*

4. Kreatif

- *Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan.*

5. Bergotong-royong

- *Saya dapat bekerjasama untuk membantu teman.*
- *Saya mau berbagi ide dengan sesama teman.*
- *Saya berbagi informasi riset saya mengenai publikasi karya seni rupa.*

Deskripsi

Dalam Unit 9, peserta didik akan mempelajari materi seputar pameran seni rupa yang pada dasarnya telah dipelajari pada jenjang kelas X dan XI. Oleh karena itu, pada jenjang kelas XII ini peserta didik diberi penguatan materi lanjutan tentang publikasi seni rupa yang mencakup definisi, jenis publikasi karya, dan berbagai macam pameran di Indonesia. Peserta didik kemudian diajak dan diminta untuk melakukan proses perencanaan dan pembuatan pameran dan katalog seni yang merujuk pada tahapan-tahapan materi publikasi karya seni rupa di unit ini. Untuk mengasah pengetahuan dan keterampilan peserta didik, guru dapat menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis kegiatan yang berlandaskan pada karakter peserta didik sesuai kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran (gotong royong, disiplin, toleransi, bekerjasama, kreatif, jujur dan mandiri). Pembelajaran berbasis kegiatan memungkinkan peserta didik dapat merefleksikan ide-ide dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan publikasi karya seni rupa berupa hasil katalog dan pameran seni rupa sebagai hasil kinerja peserta didik dalam memahami materi.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

A. Pokok-Pokok Materi

1. Publikasi Karya Seni

Publikasi karya seni merupakan kegiatan diri sendiri atau berkelompok dengan maksud memamerkan hasil karya. Publikasi karya dapat dilakukan dengan dua cara, yakni pameran seni (*art exhibition*), pembuatan katalog, dan publikasi media sosial secara virtual (*online*) sehingga dapat dengan cepat menyebar dan dapat diapresiasi secara luas.

Dalam proses publikasi karya, di dalamnya termaktub berbagai aksi seperti menggagas, merencanakan, merancang, menata, mengatur, menyusun, dan mengupayakan kerja penuh tanggung jawab untuk menghasilkan suatu publikasi karya yang sukses, meriah, dan terpublikasi secara luas.

2. Jenis-Jenis Publikasi Karya

Pada jenjang kelas XII ini peserta didik diperkenalkan lagi berbagai jenis-jenis publikasi karya (pameran seni) berdasarkan jumlah peserta, tujuan, dan waktu. Ketiganya memiliki karakter yang berbeda sesuai dengan tujuan diselenggarakannya pameran.

a. Menurut Jumlah Peserta

1) Pameran Tunggal

Pameran tunggal umumnya dilakukan oleh perorangan dan biasanya memiliki jenis karya yang relatif sama. Perupa memiliki kebebasan dalam menentukan tema dan karyanya sendiri untuk dipamerkan. Kadang kala pameran ini dapat dilakukan oleh lembaga tertentu kepada seorang seniman.

2) Pameran Bersama

Pameran Bersama umumnya disebut pameran grup (kelompok) yang biasanya dilakukan oleh sejumlah perupa. Jenis karya yang ditampilkan tampak bervariasi sesuai kemampuan seniman dan biasanya karya-karya tersebut dihubungkan dalam satu tema besar.

b. Menurut Tujuan

1) Pameran Pendidikan

Pameran ini biasa dilakukan dalam rangka memamerkan hasil karya proses pendidikan di sekolah atau kampus, baik berupa karya akhir atau karya selama proses pembelajaran berlangsung (biasanya berbentuk portofolio/katalog pribadi).

2) Pameran Sejarah (Retrospeksi dan Koleksi)

Pameran jenis ini digunakan untuk memamerkan karya yang bersifat sejarah hidup atau perjalanan seorang seniman selama kurun waktu tertentu (biasanya dilengkapi dengan karya-karya lama dan beberapa dokumentasi koleksi seniman).

c. Menurut Waktu

1) Pameran Tetap/Permanen

Pameran yang diselenggarakan secara tetap tanpa memiliki durasi waktu yang terbatas biasanya dilakukan untuk benda koleksi dan bersejarah. Misalnya, pameran di Galeri Nasional Indonesia.

2) Pameran Berkala

Pameran berkala dibagi menjadi tiga kategori: *Annual* yakni pameran yang diselenggarakan satu tahun sekali; *Biennale* peristiwa seni dua tahunan, dan *Triennale* berkala selama tiga tahunan. Adapun pameran berkala yang biasa diselenggarakan di Indonesia adalah sebagai berikut: *Artjog*, *Biennale Jogja*, *Art Jakarta*, dan *Biennale Jakarta*.

3) Pameran Temporer/*Incidental*

Pameran temporer adalah pameran yang paling umum dilakukan dengan alasan keinginan dan memiliki batas waktu tertentu. Biasanya diselenggarakan 3 hari atau 7 hari di sebuah galeri.

4) Pameran Keliling

Pameran Keliling dapat dikategorikan sebagai pameran temporer, hanya saja peristiwa seni ini digelar secara berkala dari satu tempat ke tempat lain, baik secara tunggal maupun bersama. Pameran keliling menuntut kerja produktif dan tanggung jawab lebih dari seniman karena penyelenggaraannya dilakukan di banyak kota/daerah/negara.

3. Pameran-Pameran di Indonesia

a. ARTJOG



Gambar 9.1. Pameran *Artjog*, 2018
Sumber: Kezia Calesta, *Cosmopolitan.co.id* (2018)

b. Art Jakarta



Gambar 9.2. *BAZAAR ART* 2016 (Kiri), *Art Jakarta* 2018 (Kanan)
Sumber: Renjana Widyakirana, *Sarasvati.co.id* (2016), Damarista Intan, *Sarasvati.co.id* (2018)

c. Jakarta Biennale



Gambar 9.3. Pembukaan *Biennale* Jakarta 2017
Sumber: *ivaa.archive*, (2017)

a. Museum Macan



Gambar 9.4. Karya Melati Suryadamo (Kiri Atas), Karya Yayoi Kusuma (Kanan Atas), Karya Yayoi Kusuma (Tengah Bawah)

Sumber: Tur Virtual Museum Macan, *iNews.co.id* (Kiri Atas) (2020), Yohanes Sandy, *Destinasian.co.id* (Kanan Atas) (2018), Estu Suryowati, *Travel.kompas.com* (Tengah Bawah) (2017)

b. Galeri Nasional



Gambar 9.5. Suasana Ruang Pamer Galeri Nasional

Sumber: Vina Meilinda (2018)

4. Pembuatan Publikasi Karya Seni Rupa

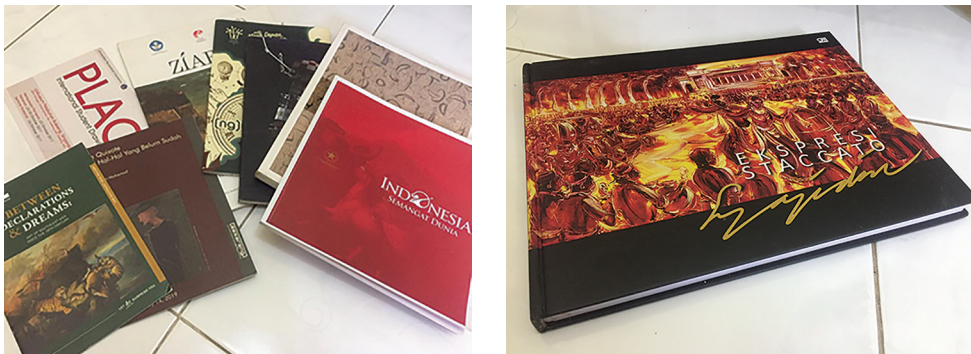
Publikasi karya seni rupa dapat dilakukan dengan dua cara, yakni pembuatan pameran seni rupa dan pembuatan katalog karya seni rupa. Dalam kegiatan pameran seni, kedua unsur tersebut sebenarnya saling mendukung. Namun jika keduanya tidak dilakukan karena alasan tertentu disesuaikan dengan waktu, finansial, dan anggota kepanitiaan peserta didik dapat memilih satu di antara dua aktivitas publikasi seni tersebut.

a. Perancangan Katalog Pameran Seni Rupa

Dalam peristiwa seni rupa biasanya terdapat cetakan katalog yang memiliki fungsi untuk dibagikan kepada para penonton. Selain sebagai arsip dan pendokumentasian, katalog juga bertujuan untuk memublikasikan karya seniman agar semakin publik. Berikut macam katalog berdasarkan tampilan fisik:

Katalog Cetak

Katalog ini berbentuk seperti buku. Biasanya dibuat untuk tujuan tertentu, lebih tebal, dan di dalamnya memuat berbagai konten seperti foto karya, profil seniman, perjalanan seniman, proses kerja seni, catatan dari berbagai pihak (kurator, kritikus, budayawan, teman terdekat, dan keluarga). Dalam pameran seniman besar, katalog cetak biasanya memuat dokumentasi pribadi dalam kehidupan kreatifnya. Katalog semacam ini biasanya membutuhkan pembiayaan yang cukup besar untuk sebuah penyelenggaraan pameran.



Gambar 9.6. Katalog Berbentuk Buku

Sumber: Karen Hardini (2021)

Gulung dan Lipat

Katalog semacam ini menjadi bentuk cetakan alternatif yang dapat menyesuaikan dari aspek pendanaan dan juga kepraktisan bagi pengunjung.



Gambar 9.7. Katalog Model Gulung (Kiri), Katalog Lipat (Kanan)
Sumber: Karen Hardini (2021)



Gambar 9.8. Tampilan Isi dalam Katalog Lipat
Sumber: Karen Hardini (2021)

Tahap-tahap Pembuatan Katalog

a. Penentuan tema katalog.

** Biasanya tema katalog akan disamakan dengan tema/judul pameran.*

b. Pemotretan karya seni rupa.

** Pemotretan karya seni rupa menggunakan kamera dan idealnya berada di studio/sebuah ruangan.*

c. Pengelompokan dokumentasi karya seni berdasarkan jenis, desain, ilustrasi, lukis, komik, grafis, patung, tekstil, dan lain-lain.

d. Pengolahan tata letak foto karya menggunakan aplikasi seperti *CorelDRAW*, *Adobe Photoshop*, atau *Adobe Illustrator* pada perangkat komputer.

e. *Finishing*

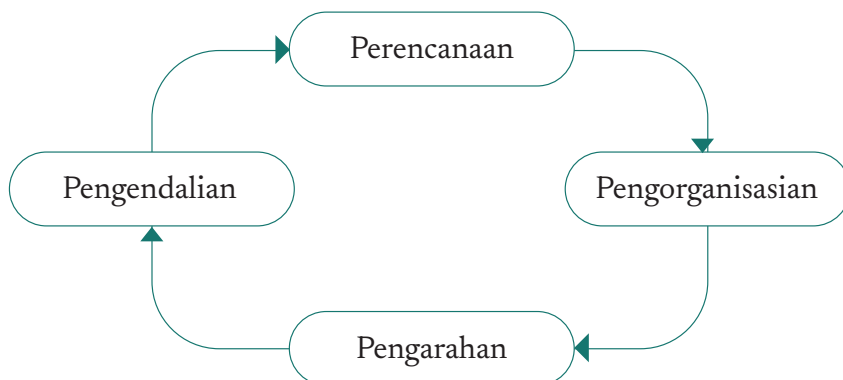
**Proses ini adalah bagian cetak katalog dengan menyesuaikan konsep pameran, apakah akan dijadikan buku katalog, e-catalog, atau katalog gulung/lipat.*

b. Penyelenggaraan Pameran Seni Rupa

Pada jenjang kelas XII peserta didik telah mendapatkan materi yang berkaitan dengan perancangan pameran seni rupa. Untuk itu pada jenjang ini, peserta didik dapat mempertajam pengetahuan dan kemampuannya dalam penyelenggaraan pameran seni rupa dalam Unit 9 ini. Dalam pembuatan pameran seni rupa di sekolah, guru dapat membimbing peserta didik untuk mempersiapkan diri secara serius, disiplin, dan penuh tanggung jawab yang berkaitan dengan teknis perancangan hingga pelaksanaan seperti:

- Organisasi Kepanitiaan Pameran
- Rencana dan Penjadwalan Kerja
- Proposal
- Penentuan Sumber Dana
- Berkarya
- Publikasi dan Promosi (Poster, Undangan, dan lain-lain)
- Katalog
- Acara Pelaksanaan
- Evaluasi Pameran

Pada proses kinerja pembuatan pameran, perlu diperhatikan tentang:



B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

- a. Guru melaksanakan apersepsi.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Untuk memantik diskusi, guru mengajukan pertanyaan:
 - Apa yang dimaksud publikasi karya?
 - Adakah yang pernah melihat bagaimana publikasi karya dilakukan?
 - Bagaimana cara membuat publikasi karya pameran seni?
 - Bagaimana cara membuat publikasi karya berupa katalog?
 - Apa yang ingin dicapai dari publikasi karya?
- d. Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek.

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Pada Unit 9 ini, guru dapat melaksanakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) yang dirancang untuk menyelesaikan permasalahan kompleks yang dihadapi peserta didik dalam memublikasikan karya seni rupa. Pada proyek ini peserta didik dapat merangkum karya-karya yang telah dibuat selama berkarya dalam satu semester sebagai kerja publikasi dan dokumentasi. Selain itu juga memungkinkan hasil proyek tersebut dapat dipergunakan dalam tingkatan lebih lanjut. Berikut adalah tahapan PJBL:

Membuka Pembelajaran dengan Pertanyaan Mendasar

Guru memberi pertanyaan kepada peserta didik yang berangkat dari tujuan melakukan aktivitas proyek membuat katalog seni rupa.

- Bagaimana cara membuat katalog publikasi karya seni rupa?

Merancang dan Membuat Katalog

Kegiatan

Guru mendampingi peserta didik merencanakan proyek pembuatan katalog, meliputi: waktu pembuatan, konten/isi katalog, dan juga pemilihan aktivitas yang dapat mendukung penyelesaian proyek.

- 1) Guru dapat memperlihatkan contoh katalog pameran seni rupa dalam bentuk buku, atau *e-katalog* agar peserta didik memiliki gambaran jelas.
- 2) Guru merencanakan pembuatan katalog dengan memberi pilihan jenis pelaksanaan proyek. **Dapat secara individu atau kelompok.*
- 3) Guru mendampingi peserta didik untuk menentukan tema katalog.
**Jika bersamaan dengan pelaksanaan pameran, gunakan tema/judul pameran sebagai tema katalog.*
- 4) Guru mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan karya-karya pribadinya selama proses pembelajaran seni rupa di kelas.
**Jika sebagai katalog pribadi.*
- 5) Guru mengarahkan dan mendampingi peserta didik untuk mengumpulkan karya secara kolektif. **Jika melakukan pameran kelas/pameran angkatan.*
- 6) Guru mengarahkan peserta didik untuk memotret karya-karya seni rupa, baik katalog pribadi maupun kolektif.
- 7) Guru dapat membebaskan peserta didik untuk berkreasi dalam pengeditan proses pembuatan katalog sesuai ide peserta didik masing-masing. **Pengeditan dapat menggunakan media komputer.*
- 8) Guru mengarahkan dan mendampingi peserta didik dalam membuat katalog.

Contoh

Jenis Pameran : Kelompok (2 Perempuan)

Tema Pameran : Lalita

Foto karya yang siap dimasukan katalog:



Gambar 9.9. Karya Seniman Ratih Alsaira (Kiri), Karya Seniman Wahyu Handayani (Kanan)

Sumber: Katalog Pameran LALITA (2021)

*Publikasi katalog dapat dengan bentuk cetak atau *e-catalog*, sesuai kesepakatan guru dan peserta didik.

Pengeditan Menggunakan Perangkat Komputer

	Berisi sambutan pengantar/kurator/ kritikus seni (*kepala sekolah/ guru kelas)	Profil Seniman
cover	Hal i	Hal ii



Gambar 9.10. Tampilan Katalog Pameran karya Ratih Alsaira dan Wahyu Handayani

Sumber: Katalog Pameran LALITA (2021)

* Publikasi katalog dapat dengan bentuk cetak atau *e-catalog*, sesuai kesepakatan guru dan peserta didik.

Penilaian Publikasi Karya

Pada Unit terakhir ini, guru dapat menilai kinerja peserta didik melalui:

- Proses berkarya selama 1 semester
- Proses pembuatan katalog
- Penilaian hasil produk (katalog)

Evaluasi Proses

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.

3. Kegiatan Akhir

- Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Menyimpulkan materi pembelajaran seni kriya terapan dan penegasan kembali tentang proyek peserta didik.
- Tindak lanjut.

4. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan alternatif dapat dilakukan apabila kegiatan di atas tidak dapat dilakukan atau mengalami beberapa elemen yang kurang, sehingga dapat menggantinya dengan beberapa alternatif sebagai berikut:

- Guru dapat memperlihatkan contoh konkret katalog seni rupa baik yang berbentuk buku, lembaran, dan juga *e-catalog*.
- Guru memberi alternatif kegiatan membuat katalog berbentuk portofolio yang memuat berbagai macam hasil proses berkarya peserta didik.
- Guru dapat membimbing peserta didik untuk mengadakan pameran sederhana di ruang kelas/aula/studio/lapangan olahraga/area sekolah yang memungkinkan untuk proses apresiasi pameran.



Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas. Contoh:

- Apakah proses pembelajaran yang Anda lakukan dapat diikuti oleh peserta didik dengan baik?
- Bagaimana tanggapan peserta didik atas materi yang Anda sampaikan?
- Apakah peserta didik dapat menangkap dan merespons kembali pertanyaan Anda dengan baik?
- Adakah kelemahan Anda saat kegiatan pembelajaran? Seperti penguasaan materi, metode dan teknik pembelajaran, mengatur durasi kegiatan, serta ketika menghadapi peserta didik?

Penilaian

Prosedur Tes : Tes Akhir (*Post Test*)

Jenis Tes : Proyek Pembuatan Pameran dan Katalog

Bentuk Tes : Pameran

Proyek

Buatlah pameran seni rupa karya sendiri/bersama, dan dilengkapi dengan katalog berisi dokumentasi karya-karya seni yang pernah dibuat selama 1 semester.

Durasi Pengerjaan : 4 Minggu

Durasi Pameran : 3 Hari

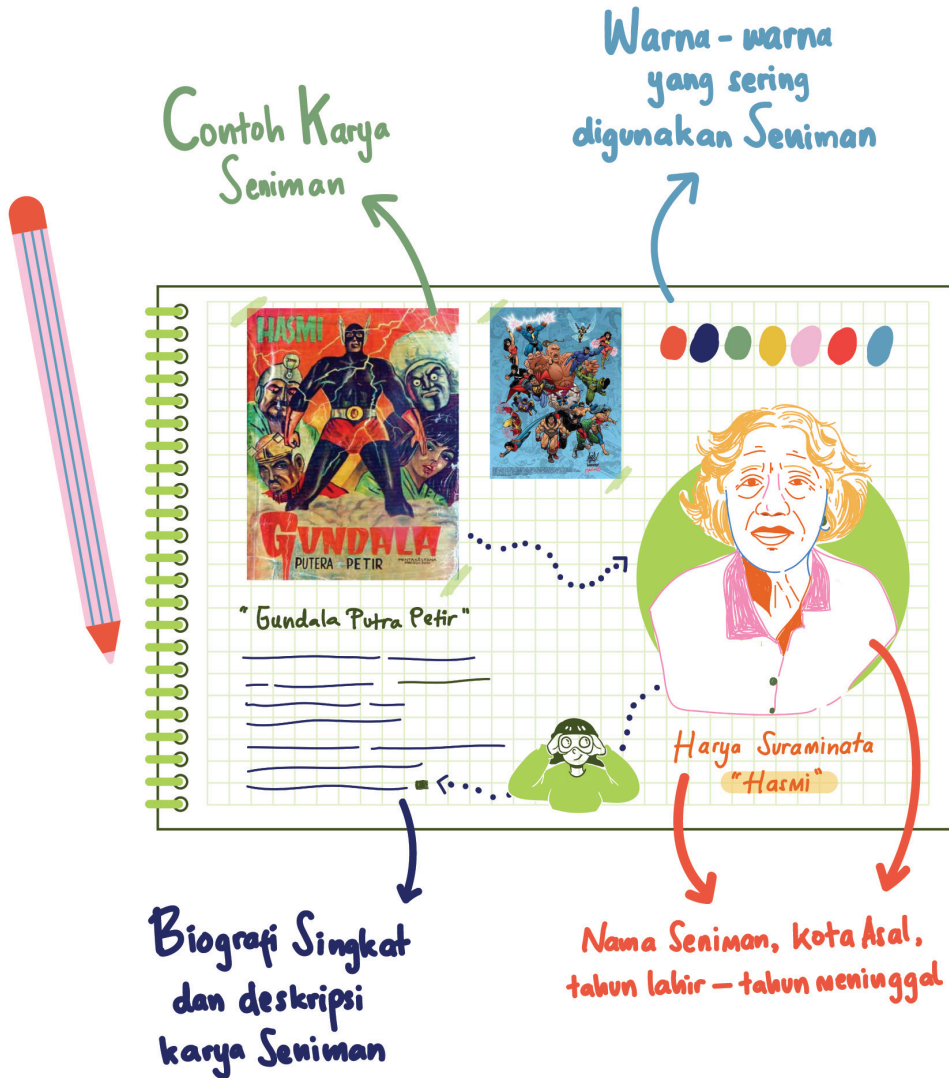
Lokasi : Menyesuaikan

Lembar Penilaian

Aspek Penilaian	Kriteria	Ruang untuk Memberi Penilaian (v)			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Pameran	Perencanaan Peserta didik dapat melakukan tahap perencanaan sesuai dengan tahapan perencanaan.				
	Persiapan				
	Perlaksanaan				

Keterangan

Skor	Predikat
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang



Ilustrasi Tokoh-Tokoh



Diela Maharani



Wastana Haikal



Muklay

Illustrator



R. Ahmad Kosasih



Harya Suryaminata



Ki Empu Djeno Harumbrodjo



Timbul Raharjo



Alfonsa Horeng

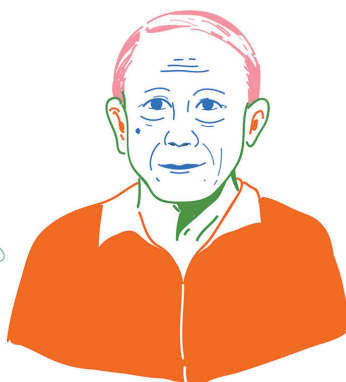
Seniman Kriya



Marsono Hadi Wardoyo



Sukasman



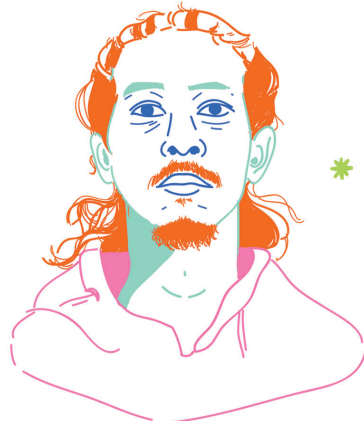
S.P. Tustami



Amri Yahya



Dolorosa Sinaga



Wisnu Ajitama

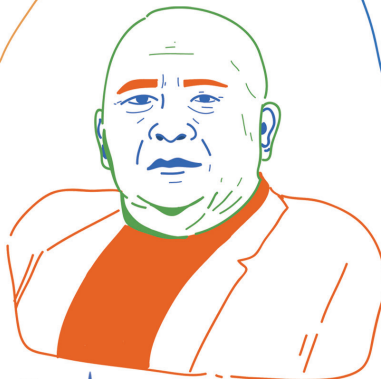


Handiwirman Saputra

Seniman Patung



Edhi Sunarso



I Nyoman Nuarta

Arsitek



Ridwan Kamil

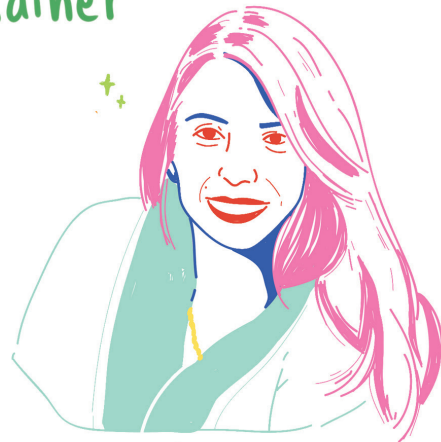


Friedrich Silaban *

Desainer



Lulu Luthfi Labibi



Bhea S. Pangabea *

Glosarium

1. **Adiluhung:** Seni budaya yang bernilai tinggi (leluhur) dan wajib dipelihara.
2. **Akulturas:** Percampuran dua kebudayaan atau lebih dan saling memengaruhi.
3. **Antroposentris:** Perhitungan atas fungsi dan kenyamanan yang berpusat pada manusia sebagai pengguna.
4. **Apresiasi:** Proses menilai suatu karya seni.
5. **Arkeolog:** Orang yang meneliti benda-benda bersejarah.
6. **Craftmanship:** Keterampilan untuk menciptakan sebuah karya seni rupa.
7. **Elemen:** Unsur-unsur karya seni rupa yang wajib dipahami saat proses apresiasi.
8. **Ergonomis:** Ilmu yang penerapannya berdasarkan produk yang menyelaraskan pekerjaan dan lingkungan untuk tujuan produktivitas dan efisiensi kerja.
9. **Figur:** Bentuk dan wujud karya seni yang diwujudkan seperti sosok seseorang.
10. **Finansial:** Segala sesuatu yang berkaitan dengan aspek keuangan.
11. **Fleksibilitas:** Dapat menyesuaikan sesuai kondisi yang ada.
12. **Gagasan:** Ide atau hasil pikiran seseorang dalam proses apresiasi.
13. **Geometrik:** Bentuk seperti garis lurus, garis lengkung, garis zig-zag, garis spiral, lingkaran.
14. **Industrial:** Proses jalannya produksi yang menghasilkan barang guna.
15. **Inisiatif:** Tindakan seseorang untuk melakukan proses berkarya seni secara sadar.
16. **Inovatif:** Menciptakan karya yang memiliki kebaruan dari karya-karya seni sebelumnya.
17. **Kolaborasi:** Aktivitas bekerja sama atau memadupadankan unsur-unsur seni dalam komik.
18. **Kreatif:** Daya cipta seseorang yang dihasilkan melalui karya seni.
19. **Makna:** Arti atau maksud sesuatu hal.
20. **Makro:** Menghasilkan produk seni dengan skala besar atau banyak.
21. **Mekanis:** Pekerjaan yang menggunakan cara kerja mesin secara otomatis.
22. **Memilin:** Teknik pembuatan patung dengan cara menggulung media kertas atau tanah liat dengan tangan untuk kemudian disusun.
23. **Mengecor:** Teknik pembuatan patung dengan cara memasukan bahan seni ke dalam cetakan.

24. **Merancang:** Proses mengatur sesuatu untuk menghasilkan karya seni.
25. **Mikro:** Menghasilkan produk barang seni dengan skala kecil.
26. **Narasi:** Alur cerita yang ditulis dalam bagian pembuka atau penutup komik.
27. **Pahat:** Teknik membuat patung dengan mengurangi sedikit demi sedikit media untuk pembuat patung menggunakan alat pahat.
28. **Perancangan:** Proses kegiatan membuat rancangan sebuah konsep berkarya sebelum menyusun.
29. **Potensi Keindahan:** Kemampuan sebuah benda seni didalamnya terdapat unsur keindahan.
30. **Produktif:** Upaya seseorang menghasilkan suatu karya seni secara disiplin.
31. **Rekonstruksi:** Penyusunan kembali seperti bentuk aslinya.
32. **Relatif:** Keadaan yang naik-turun tidak menentu sesuai kondisi.
33. **Revolusi Industri:** Perubahan dunia yang terjadi karena hadirnya mesin uap pertama kalinya.
34. **Sungging:** Teknik pada proses pewarnaan wayang yang dilakukan dengan cara bertingkat sesuai gradasi warna.
35. **Tatahan Sungging:** Proses untuk memahat dan mewarnai objek wayang.
36. **Tatahan:** Teknik memahat pada pembuatan wayang dengan menggunakan alat tatah besi dan prosesnya mengikuti pola ornament wayang.

Daftar Pustaka

- Almanak Seni Rupa Indonesia. Halaman 513-514. IBOEKOE/Gelaran Almanak. (2012). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Baskinger, Mark, William Bardel. 2013. *Drawing Ideas: A Hand-Drawn Approach for Better Design*. Potter/Ten Speed Harmony/ Rodale.
- Burdek, Bernhard E. *Design: History, theory and practice of product design*. Birkhauser - Publishers for Architecture, Basel, Boston, Berlin.
- Feldman, Edmun Burke, (1967) *Art as Image and Idea*. New Jersey, Prentice Hall INC, Englewood Cliffs.
- Hindara, B. (2010). *Seni Rupa Terapan*. Pontianak: Wanda Putra Persada.
- Herjaka, HS. (2005). *Seri Komik Mahabarata: Kesetiaan Dewabrata*. Yogyakarta: Kanisius.
- Irawan, Bambang Pricillia Tamara. (2013). *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Jenny Volvovski, dkk. (2014). *The Who, The What, and The When: 65 Artist Illustrate The Secret Sidekicks of History*. San Fransisco: Chronicle Book
- Mahanal, S. (2009). *Pengaruh Penerapan Perangkat Pembelajaran Deteksi Kualitas Sungai dengan Indikator Biologi Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar peserta didik SMA di Kota Malang*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang
- Mahanal, S. (2009). *Pengaruh Penerapan Perangkat Pembelajaran Deteksi Kualitas Sungai dengan Indikator Biologi Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar peserta didik SMA di Kota Malang*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Maharsi, Indria. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Matisse, Henri, Jack D. Flam. (1995). *Matisse on Art: Documents of 20th century art*. University of California Press.
- Morris, William. (1988). *William Morris Full-Color Patterns and Designs*. Courier Corporation: United States.
- Newsom, Doug and Haynes, Jim. (2004). *Public Relations Writing: Form and Style*, Nelson Education, Ltd, Canada.
- Nuarta, Nyoman. (1989). Katalog Pameran Patung 20-30 Januari 1989. Gedung Pameran Seni Rupa: Jakarta.
- Punaji Setyosari. (Juli 2006). *Belajar berbasis masalah (Problem based learning)*. Makalah disampaikan dalam Pelatihan Dosen-dosen PGSD FIP UNY di Malang.

- Purnomo, Herry. dkk. (2010). *Menunggang Badai: Untaian Kehidupan, Tradisi, dan Kreasi Aktor Mebel Jepara*. Bogor: CIFOR.
- Salam, Sofyan. Sukarman. dkk. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*.
- Sachari, Agus. Yan Yan Sunarya. (2000). *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sachari, Agus. (2007). *Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XII KTSP Standar Isi 2006*. Bandung: Erlangga.
- Salman, Sofyan. Sukarman. dkk. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sihombing, Danton. (2003). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Soedarsono. (2000). Clair Holt: *Melacak jejak perkembangan seni di Indonesia*. Bandung: Arti.Line
- Sudarmadji, Drs, (1979) *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*. Dinas Museum dan Sejarah Pemerintah DKI Jakarta.
- Sudjana, Nana dan Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suherman. Sunarto. (2017). *Apresiasi Seni Rupa*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Sunarya, Ketut. (2006). *Perkembangan Seni Kriya di Tengah Perubahan Masyarakat*. Jurnal Imaji, Vol.4, No.2, Agustus 2006 : 187 – 197. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sunaryo, Aryo. (2009). *Ornamen Nusantara: Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.
- Sunliensyar, Hafiful Hadi. (2017). *Menggali Makna Motif Hias Bejana Perunggu Nusantara: Pendekatan Strukturalisme Levi-Strauss*. Jurnal Berkala Arkeologi Vol.37 Edisi No.1 Mei 2017: 51-68. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Susanto, Mikke. (2018). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Laboratory.
- Toshar, R Sukma. (2013). *Ekspresi Estetis Objek Tulang Rusuk Manusia di dalam Karya Seni*. Repository.upi.edu.
- UNDAGI #1. (2016). Katalog Pameran Besar Seni Kriya. Jogja Gallery: Yogyakarta.
- Van der Hoop. (1949). *Indonesische Siermotiven*. Koninklijk Bataviaasch Genootschap van Kunsten dalam Konggres Kebudayaan 1991, Buku 1.
- Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tujuan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yudoseputro, Wiyoso. (2008). *Jejak-Jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia.

Daftar Sumber Internet

1. Desain Arsitektur: <http://www.arsitekturindonesia.org/museum/mengirim-semen-dari-gresik-ke-istiqlal>
2. Desain Arsitektur: <http://www.iai.or.id/>
3. Desain Grafis (Asosiasi Desain Grafis Indonesia): <http://www.adgi.or.id/>
4. Desain Grafis: <https://dgi.or.id/>
5. Desain Busana: <http://repository.kemdikbud.go.id/>
6. Membuat kolase dan *moodboard*. <https://www.fesyendesign.com/kolase-dan-moodboard/>
7. http://repository.upi.edu/10026/4/s_psr_0607965_chapter3.pdf
8. Membuat Infografis: <https://kreativv.com/seni-rupa-dan-desain/cara-membuat-infografis/2/>
9. Membuat Komik: <https://kreativv.com/buku/panel-komik/>
10. Profil Dolorosa Sinaga. <https://ikj.ac.id/kronik-seni/dolorosa-sinaga/> *Seni Rupa Terapan*. <https://serupa.id/seni-rupa-terapan/>. Diakses pada 9 Januari (2021).
11. Seni Rupa Terapan - Fungsi, Macam, Unsur Seni. <https://www.dosenpendidikan.co.id/seni-rupa-terapan/> . Diakses pada 9 Januari 2021.
12. What are applied arts and why should you study them?. <https://www.academiccourses.com/article/what-are-applied-arts-and-why-should-you-study-them> . Diakses pada 9 Januari (2021).
13. *The Element of Art – “Space”*. <https://thevirtualinstructor.com/space.html>. Diakses pada 10 Januari (2021).
14. Membuat kolase dan *moodboard*. <https://www.fesyendesign.com/kolase-dan-moodboard/>. Diakses pada 5 Februari (2021).
15. Metode Penciptaan Karya Seni. http://repository.upi.edu/10026/4/s_psr_0607965_chapter3.pdf . Diakses 11 Februari (2021).
16. Contoh kritik seni rupa. <https://www.scribd.com/document/377998037/Contoh-Tulisan-Kritik-Karya-Seni-Rupa>. Diakses 15 Februari (2021).

17. Desain Arsitektur: <http://www.arsitekturindonesia.org/museum/mengirim-semen-dari-gresik-ke-istiqlal>. Diakses 10 Februari (2021).
18. Desain Arsitektur: <http://www.iai.or.id/> . Diakses 18 februari (2021).
19. Desain Grafis (Asosiasi Desain Grafis Indonesia): <http://www.adgi.or.id/> . Diakses 18 februari (2021).
20. Desain Grafis: <https://dgi.or.id/>. Diakses 19 februari (2021).
21. Desain Busana: <http://repositori.kemdikbud.go.id/> . Diakses 19 februari (2021).
22. Membuat Infografis: <https://kreativv.com/seni-rupa-dan-desain/cara-membuat-infografis/2/>. Diakses 10 Februari (2021).
23. Membuat Komik: <https://kreativv.com/buku/panel-komik/> . Diakses 10 februari (2021).
24. Profil Dolorosa Sinaga. <https://ikj.ac.id/kronik-seni/dolorosa-sinaga/> . Diakses 10 februari (2021).
25. Informasi pameran museum macan <https://www.museummacan.org/>. diakses pada 8 Februari (2021).
26. Pameran Artjog. <https://artjog.co.id/> . Diakses 10 Februari (2021).
27. Pameran Biennale Jakarta. <https://jakartabiennale.id/> . Diakses 11 Februari (2021).
28. Museum Basoeki Abdullah. <http://museumbasoekiabdullah.or.id/en/>. Diakses 11 Februari (2021).
29. Pameran Galeri Nasional. <http://galeri-nasional.or.id/>. Diakses 11 Febrari (2021).
30. Pameran Art Jakarta, 2018. <https://sarasvati.co.id/art-fair/08/art-jakarta-2018-hadirkan-51-galeri-bagi-pecinta-seni/>. diakses pada 13 Februari (2021).

Indeks

A

apresiasi 9, 14, 112, 113, 115, 116,
117, 118, 140, 176, 206, 213,
54, 56, 111, 113, 115, 119,
217, 217

E

elemen 1, 10, 16, 18, 24, 25, 36, 37,
50, 52, 53, 54, 72, 95, 113,
117, 119, 127, 131, 137, 140,
158, 169, 177, 206

Elemen 3, 10, 16, 18, 20, 50, 213

I

inovatif 15, 19, 20, 24, 51, 78, 99,
122, 124, 144, 162, 180, 194

Inovatif 213, 217

K

Kolaborasi 5

Kreatif 7, 39, 96, 99, 145, 163, 181,
195, 213, 215, 216, 221

M

Makna 213, 217

merancang 9, 30, 32, 55, 66, 69, 99,
100, 101, 102, 104, 107, 109,
136, 145, 148, 159, 164, 196

Merancang 52, 54, 57, 58, 94, 102,
103, 104, 106, 107, 138, 148,
149, 153, 161, 173, 175, 179,
188, 189, 191, 203, 214

N

Narasi 171, 214, 215

P

pahat 80, 87, 182, 214

Pahat 214

perancangan 66, 76, 93, 101, 110,
124, 128, 131, 146, 147, 148,
160, 173, 186, 187, 202

Perancangan 110, 160, 200, 214

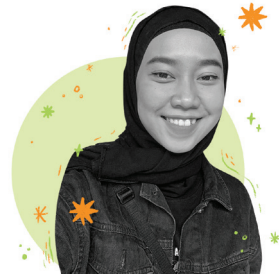
Profil Pelaku Perbukuan

Profil Penulis

Nama Lengkap : Dessy Rachma Waryanti, M.Sn

Email : dessyrachms@gmail.com

Bidang Keahlian : Pengajar, Peneliti, Penulis, dan
Pembicara Seni Rupa



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

(2011 - 2015) : S1 Seni Keramik, Program Studi Seni Rupa Murni, Universitas
Sebelas Maret Surakarta.

(2015 - 2017) : S2 Pengkajian Seni Rupa, Pascasarjana ISI Yogyakarta.

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir

(2020 - sekarang): *Founder Art History 101 Learning Collective*

(2019) : *Merchandise Designer, ICM (International Confederation of Midwives)*

(2018 - 2021) : Pengajar Seni Rupa, *Cambridge Curriculum, Jogjakarta Community School.*

(2018) : Koordinator Pameran *East Java Young Artist Festival*

(2018) : *Art Speaker* Pameran Seni Keramik Kontemporer “*Seeing Self, Observing Others*” di Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta

(2017 - 2018) : Dosen Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya

Buku, Jurnal, dan Artikel:

(2018-2019) Artikel katalog: “*Cosmic Turn: Percakapan dengan Semesta*”, Pameran
Tunggal Dona Prawita Arissuta: *Cosmic Turn*.

(2017) Perkembangan Seni Keramik Kontemporer (2005-2015) di Jakarta,
Bandung dan Yogyakarta, Thesis PPS ISI Yogyakarta

(2016) Klasifikasi Prioritas Ketertarikan Perilaku Pengunjung Pameran Terhadap
Karya Seni Rupa Kontemporer, Jurnal *Invensi* Vol.1, No. 2

(2017) Komik Bisu “*Kaluhara*”, *The Centre of Orang Utan Protection (COP)*,

(2016/2017) Artikel katalog: “*Imago Dei*”, Pameran Tunggal Galih Reza Suseno,

(2015) Figur Dewi Sri dalam Mitos Masyarakat Jawa sebagai Sumber Ide
Penciptaan Karya Seni Keramik. Skripsi Sarjana/ Strata Satu Universitas
Sebelas Maret Surakarta

Profil Penulis

Nama Lengkap : Karen Hardini, S.Pd

Email : Karendini96@gmail.com

Bidang Keahlian : Pengajar, Peneliti, Penulis, dan
Praktisi Pendidikan Seni Rupa



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

(2017) : S1 Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta

(2019 - sekarang): S2 Pendidikan Seni, Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

(2020 - sekarang) : S2 Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Universitas Gajah Mada

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir

(2021) : Peneliti Kritisisme Seni Kontemporer *Biennale Equator 5*, Yayasan *Biennale* Yogyakarta, 2021

(2020) : Pengurus komunitas cat air Indonesia *chapter* Yogyakarta

(2019) : Narasumber *workshop* shibori ibu PKK Ds. Gedong Kuning

(2018) : Pengajar *Art For Children*

(2018) : Koordinator Pameran Anak *Art For Children*, TBY Yogyakarta

(2017) : Pembicara & pengisi *workshop* tas lukis

(2017) : Peserta Pameran *International Bali Drawing* Universitas Ganesha Singaraja Bali

(2017) : Panitia Seminar Nasional *Comic* Bersama Ilustrator Dave Ross

(2015) : Panitia pameran 7 kota di Taman Budaya Yogyakarta

Buku, Jurnal, dan Artikel:

(2021) : “Kolong Jembatan sebagai Ruang Kreatif Pendidikan Seni Anak-anak”
terbit dalam *Journal of Contemporary Indonesia Art Vol. 7 No 1*

(2021) : “*Bufallo Head Cutting in The Prosesion of Ngunduh Swallow’s Nest*” terbit
dalam KnE Social Sciences.

(2021) : *Feature jurnalisme* seni berjudul “kolong jembatan jadi ruang kreatif anak-anak” terbit 19 Maret 2021 dalam *website* Dewan Kesenian Jakarta

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Sukarman B, M.Sn

Email : sukarmanb@unm.ac.id ;
sukarmanb@yahoo.com

Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa & Kerajinan,
Desain, Ilmu Pendidikan



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

(1991) : S1 Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, IKIP Ujung Pandang

(1999) : S2 Desain, Institut Teknologi Bandung

(2017) : S3 Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir

(2020 - Sekarang) Ketua Unit Pengembang, Kerjasama, dan Penjaminan Mutu
FSD Universitas Negeri Makassar.

Koordinator Asosiasi Pendidik Seni (APSI) Wilayah Sulawesi Selatan.

(2016 - 2021) Sekretaris Dewan Pakar ICMI Sulawesi Selatan.

(2016 - 2020) Pembantu Dekan I FSD Universitas Negeri Makassar.

Buku, Jurnal, Penelitian dan Artikel:

2020	• Implementasi KKNi pada Capaian Pembelajaran di Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar • Buku Teks "Pengetahuan Dasar Seni Rupa"
2019	• Uji-coba Rancangan Kompetensi dan Materi Pembelajaran Desain Komunikasi Visual pada Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar • Buku Ajar "Desain Komunikasi Visual"
2018	• Perancangan Kompetensi dan Materi Pembelajaran Desain Komunikasi Visual pada Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar
2017	• Perancangan Media Pembelajaran Estetika Berbasis Komputer pada Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar
2016	• Pengembangan Paket Desain Sistem Instruksional Estetika Berbasis Aktif Learning untuk Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar • Buku Ajar "Estetika"
2007	• Buku Ajar "Pendidikan Seni untuk SMP" (Kelas VII, VIII dan IX)

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Savitri Putri Ramadina, M.Sn

Email : sp.ramadina@gmail.com

Bidang Keahlian : Seni Rupa, Desain



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

(2005-2009) : S1 Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.

(2010-2012) : S2 Program Magister Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.

(2017-2021) : S3 Program Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa, dan Desain, Institut Teknologi Bandung.

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

(2013 - sekarang)

Dosen Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama Bandung.
Mata kuliah: Metode Penelitian, Tinjauan DKV, Proses Komunikasi, Olah Rupa, Kreativitas dan Humanitas, Logika & Kreativitas.

(2010-2012)

Asisten dosen S1 Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Mata kuliah: Sejarah Seni Rupa Indonesia Lama.

Buku, Jurnal, dan Artikel:

(2018)

REKARUPA, Jurnal Desain dan Seni Rupa Institut Teknologi Nasional (ITENAS) Bandung, Vol. 5 No.1. <https://ejurnal.itenas.ac.id/index.php/rekarupa/article/view/2355>
Judul Artikel: "Konfluen Budaya pada Gaya Visual Ilustrasi Naskah Sajarah Banten".

(2021)

Arts and Design Studies, IISTE, Vol. 89 (2021). Link: <https://iiste.org/Journals/index.php/ADS/article/view/55200> Judul Artikel: "Visual Characteristics of Sajarah Banten Manuscript Illustrations".

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : **Nurmala Putri Mardianti**

Email : nrmalaputri@gmail.com

Bidang Keahlian : Desainer Komunikasi Visual
dan Ilustrator



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

(2015 - 2019) : S-1 Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir

(2020) *Freelance Graphic Designer*, PT Mizan Publika.

(2019) Ilustrator dan Desainer Grafis, PT Mizan Media Utama.

(2019) Ilustrator Penerbit Anak Hebat Indonesia.

(2018) *Graphic Designer/ Ilustrator* PT Kreasi Lebah Aktif - *STRONGBEE*.

(2018) *Creative Designer* majalah GADIS, Femina Group.

Buku, Jurnal, dan Artikel:

(2019)

Apel dan citra diri Karakter dalam Film Hollywood, Dapur Visual dan Ketika Makanan Berbicara, Buku Litera Yogyakarta, (2019).

Jurnal Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Judul: Mitos Maskulinitas sebagai Konsep Konten Produk Kecap ABC di Media Sosial Instagram (Studi Kasus: Konten “Akademi Suami Sejati”,
<http://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/view/3867>

Mitos Maskulinitas dalam Iklan (Studi Kasus Iklan Produk Kecap ABC),
Skripsi S1 Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Profil Editor

Nama Lengkap : Maulana Ilham Al-Anshory

Email : huhum.hambilly@gmail.com

Bidang Keahlian : Penulis, Peneliti, Praktisi Seni dan Kearsipan



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

(2009 - 2017) : S1 Ilmu Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir

(2020)

Project Coordinator, Book Publishing Curatography, Mikke Susanto, Published by Shira Media, Yogyakarta

Public Relation, Art Project, Farid Stevy, 120 in Hours, Yogyakarta.

Writer, Monochrome Group Exhibition, at Serpong Art Gallery, Tangerang.

(2019)

Public Relation, Solo Exhibition, Ugo Untoro, Rindu Lukisan Merasuk di Badan, Galeri Nasional, Jakarta.

Writer, Yogya Annual Art #4; Incumbent exhibition, at Sangkring Art, Yogyakarta. 23 July 2019

Writer, FULL HD, 80 Nan Ampuh Tribute to OHD, at Survive! Garage, Yogyakarta, 1 Mei 2019

Writer, Good Day Exhibition, at Tembi Rumah Budaya, Yogyakarta.

Writer, Art for Orangutan Exhibition, Gigi Nyala & Central for Orangutan Protection, at Jogja National Museum, Yogyakarta.

(2018)

Writer, Humanotification exhibition, 168 Art Space, at Lippo Karawaci, Tangerang, West Java.

Speaker, Discussion Membongkar Batas Berkesenian Melalui Panggung Musik dan Visual Branding, Kelola Art Fest-Ecosystemix, at Jogja National Museum, Yogyakarta.

Buku, Jurnal, dan Artikel:

Poetry Anthology, Rumah Pohon, 100 Dermawan Bahasa, Komunitas Ngopinyastro, Penerbit Interlude, (2016)

Anthology of Writing, Telek Oseng, Environmental Art Wisnu Ajitama, Pandai Ruang Publisher, (2018)

Katalog kuratorial Pameran Tanggap Warsa GENTO #3, Asmara Coffee Shop, (2015)

Profil Desainer

Nama Lengkap : Ahmad Sayid Sabiq

Email : ahmadssabiq@gmail.com

Bidang Keahlian : Desainer Komunikasi Visual
dan *Creative Content Creator*



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

(2015 - 2020) : S-1 Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Riwayat Pekerjaan/ Profesi dalam 10 Tahun Terakhir

(2021) *Content Creator*, PT. Victoria Care Indonesia, Tbk.

(2019) *Graphic Designer*, PT. Damai Rukun Bersama, 2019.

(2019) *Graphic Designer*, PT. Propan Raya ICC, 2019.

(2019) *Graphic Designer*, PT. Pertamina (Persero), 2019.

(2019) *Graphic Designer* dan Fotografer, Pemerintah Kabupaten Sleman.

(2018) *Graphic Designer*, PT. Rwe Bhinda *Digital Agency*.

Buku, Jurnal, dan Artikel:

(2020)

Konstruksi Visual dalam Desain Iklan "*History of Tolak Angin*".

Skripsi S-1 Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.